VELIKI POKLON POSTER *No One Lives Forever i Delta Force: Land Warrior*

HACKER

BROJ 66 VELJAČA 2001. CIJENA 32.80 KN

...IM SE IGRA

Oni
su među nama!

Najveća kolekcija hitova: 44 stranice recenzija!

Mechwarrior 4: Vengance
Kako smo ušli u mecha i zgazili fiću

American McGee Alice
Klaonica s onu stranu zrcala

Delta Force Land Warrior
We want you! For killing people...

Hitman 47
And killing more people!?

ISSUE 66 FEBRUARY 2001
9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

U OVOM BROJU

Najavljujemo Clive Baker's Undying, Gangsters, Tribes 2, Arcanum... **Prvi prikaz** Mafia **Recenzije** Oni, Mech Warrior 4:Vengance, Delta Force Land Warrior, No One Lives Forever, American McGee Alice, Project IGI, Rune, Battle of Britain, Gunman Cronicles, Red Alert , Suden Strike, Hitman 47, Championship Manager 00/01, FIFA 2001, B-17 Flying Fortress...



Otvori DRUGI rođendanski paket!

Ovaj paket namijenjen je poslovnim i individualnim korisnicima koji imaju pristup Internetu stalnim vodom, te onima koji imaju vlastite web stranice na poslužitelju HThineta ili se oglašavaju na portalu HThineta. **Cijene** direktnih pristupa Internetu stalnim vodom za **PRO** i **PRO-dual** korisnike odsad su **niže do 21%**. Vaše **web stranice** na poslužitelju HThineta odsad su dostupne milijunskoj Internet zajednici po **cijenama nižim do 60%**, a **cijene oglašavanja** na portalu HThineta, jednom od najposjećenijih i oglašavački najatraktivnijih virtualnih hrvatskih prostora, **spuštene su čak do 75%**. Snižene cijene primjenjuju se od 1. ožujka 2001. Sve informacije u vezi drugog rođendanskog paketa možete saznati na adresi www.hinet.hr!

-21%

-60%

-75%

HThinet

www.hinet.hr



UTORIZIRANI DISTRIBUTER
Yamahu, Seiko Precision, Saitek

ZOLA Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Za BiH:
ZOLA BIROTEHNIK
Sarajevo
Milana Preloga 8
tel: 033/657-742
fax: 033/526-318
e-mail: zolabiro@bih.net.ba

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA
www.zola.hr

AMAHA	
CRW 8824S KIT - CD recorder	**2286** kn
CRW 8824E KIT - CD recorder	**1847** kn
YSTM 100 - Zvučnici (aktivni)	**950** kn
YSTM 28 - Zvučnici (aktivni)	**850** kn
YSTM 15 - Zvučnici (aktivni)	**554** kn
ZVUČNA KARTICA SW 1000XG	**5368** kn
DIGITALNA MIKSETA DS2416	**6421** kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 260	**1881** kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 280	**2750** kn

SAITEK	
RX 150 volan (Playstation)	**500** kn
PX 2500 (Playstation)	**303** kn
PX 3000 (Playstation)	**397** kn
R4 volan s pedalama (USB, game port)	**830** kn
R100 volan (PC)	**507** kn
Cyborg stick 2000 joystick	**320** kn
Cyborg 3d pad	**348** kn
Cyborg 3d gold	**455** kn
ST 110 dynamic joystick + trotle	**187** kn
ST 50 dynamic joystick	**167** kn
P 120 PD	**133** kn

MICROSOFT	
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	**1599** kn
WHEEL MOUSE	**240** kn
INTELLIMOUSE USB	**650** kn
GAME PAD	**415** kn

EPSON	
STYLUS 480 SXV	**745** kn
STYLUS 580	**1012** kn
STYLUS 680	**1300** kn
STYLUS 790	**2024** kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	**na upit**

HEWLETT PACKARD	
HP 930	**1909** kn
HP 970Cxi	**2830** kn
HP 990Cxi	**3335** kn
HP 1100 LASER JET	**3960** kn
HP 1100A LASER JET	**5010** kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	**na upit**

IOMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	**1198** kn

SEIKO PRECISION	
CD Printer 2000	**2668** kn
SP-2400 A4	**1387** kn
SP-2415 A3	**1999** kn

US ROBOTICS	
MESSAGE V90	**1400** kn
SPORTSTER V90 EXT.	**1015** kn
MODEM INT. V90	**720** kn

MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" TDK (KUTIJA 10 KOM.)	**25** kn
CD TDK	**7,50** kn
CD YAMAHA	**10,00** kn
CD RW YAMAHA	**23,00** kn
CD KODAK	**12,00** kn
CD MITSUI	**12,00** kn
CD TRAX DATA	od **5,00** kn
CD PRINCO	od **5,00** kn
CD RICOH, VERBATIM	**8,00** kn
CD SEIKO Precision printable	od **12,40** kn
ZIP 100Mb	**99,99** kn

Svijet multimedije!

diskete / CD mediji / PC igrice

Za članove Hacker Cluba popust 5%, software u kutijama 10%

SEIKO Precision SP2400 A4



1387 Kn

SEIKO Precision SP2415 A3



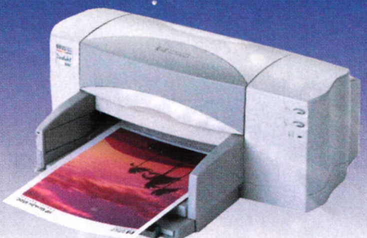
1999 Kn

SEIKO CD Printer 2000



2668 Kn

HP 840C



1264 Kn

Tinte, toneri, papiri HP, Epson, Canon, Lexmark, Panasonic, Oki...

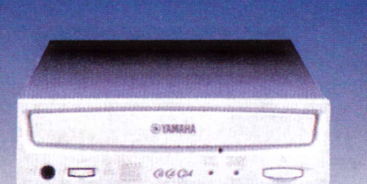


HP 990Cxi



3335 Kn

Yamaha 2100E VK



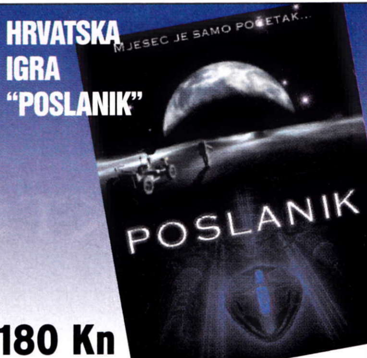
2518 Kn

Yamaha YSTM S50



1137 Kn

HRVATSKA IGRA "POSLANIK"



180 Kn

Saitek R4 Volan za PC



830 Kn

Saitek RX400 volan za Playstation 2



565 Kn

1 MB Memory Cards



65 Kn

Saitek Cyborg Stick 2000



320 Kn

Saitek PX 3000



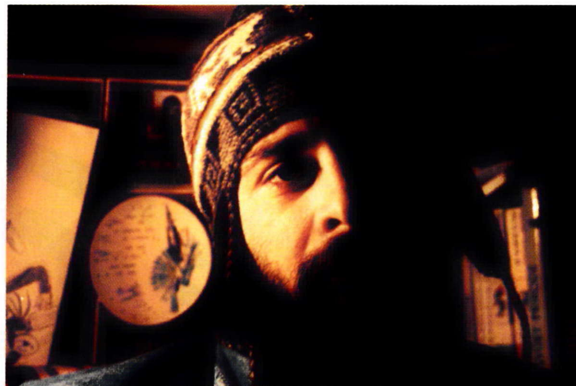
397 Kn

Microscop Intel 10x, 60x, 200x USB priključak



1250 Kn

uvodnik



Nakon dužeg (višemjesečnog, pače) razmišljanja što i kako napisati u uvodniku "novog" Hackera, nakon svakodnevnog isfuravanja tekstova u glavi, istjerivanja bjesova, promišljanja tko je, što je i kako je kriv, dogodilo mi se nešto neobično. Jutros je u moju sobu upao trogodišnji nećak stiskajući vrećicu punu najdražih dinosaura i jednostavno rekao: "Dobar dan, evo, ja sam došo".

I to me podsjetilo na način kojim dočekujemo najbolje prijatelje, prijatelje koje dugo nismo vidjeli. Nije nam prva briga gdje su bili, što su radili i zašto se nisu javljali. Sretni smo jer ih vidimo i zato što smo ponovno zajedno. Izjave poput "mogao si i navratiti kad si bio u blizini" postaju nevažne i znamo da je pravo vrijeme za druženje baš ovo u kojem smo se sreli.

Novi je Hacker stigao, narastao i ojačao logistikom Europa Press Holdinga. Činjenica da čitate ovaj uvodnik znači da ste i sami jedan od starih prijatelja i da vam je drago, kao i nama, što se ponovno vidimo.

Od ovoga broja možete se nadati novim i bogatijim nagradnim igrama, osvježenjima, novim rubrikama i brojnim drugim iznenađenjima... Pišite nam kako vam se sviđaju na našu novu adresu.

Ah da, opaska o CD-u; kad smo već morali propustiti prošli broj Hackera (legendarnu Mafiju), nismo imali srca ne objaviti barem Hack CD koji je išao uza nj. Oprostite nam na njegovoj laganoj pljesnivosti, makar smo sigurni da ćete i na njemu pronaći mnogo toga zanimljivog (prvog sretnika koji pronađe skrivenu Angelinu Jolie u nekom od njegovih zakutaka očekuje vrijedna nagrada).

Od novina u ovome broju izdvajamo novu, *Game Over* rubriku u kojoj ćete moći pratiti zanimljiva zbivanja iz svijeta koji nas okružuje kad ugasimo svoja računala. Po dogovoru i krvnoj zakletvi autora, rubrika je na prvom mjestu edukativnog, pa tek onda informativnog i zabavnog karaktera, što znači da ćemo u njoj pozornost posvećivati samo stvarima koje to i zavrjeđuju jer vremena, strpljenja i mjesta za nekvalitetu nemamo.

Naravno, svega toga ne bi ni bilo bez vas, starih prijatelja, vaših savjeta i prijedloga kao i podrške na kojoj vam beskrajno zahvaljujemo. Jer bez vaših pisama, mailova i telefonskih poziva ne bismo ni znali koliko vrijedimo i zašto nam valja nastaviti s izlaženjem.

Hvala vam!

Danijel Reškovac



Inkriminirana naslovnica Hackera koji nikad neće biti objavljen. Na pitanje zašto, dovoljno je pogledati njegovu naslovnicu. Tko ga ima, neka ga čuva i zakaže aukciju kod Sotheby's. Nakon toga, dakako pozovite nas na cugu na Maldivima.

Nagradna igra

Give Me Five!

Hacker, Vaš omiljeni časopis za PC igre vam poklanja 5 PC igara!



Pet sretnih i poduzetnih Hackerovih čitatelja osvojit će jednu od nagrada. Budi i ti jedan od njih!

1. COLIN/MCRAE/RALLY/2.0
2. DIRTTRACK RACING
3. HEAVY METAL FAKK2
4. DIRTTRACK RACING SPRINT CARS
5. CUE CLUB

IME I PREZIME

ADRESA

Za sudjelovanje u nagradnoj igri samo ispunite kupon sa svojim podacima i pošaljite ga na našu adresu: Hacker, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb s naznakom "Za nagradnu igru". Pisma i dopisnice bez naznake "Za nagradnu igru" i bez ispunjenog kupona neće u njoj sudjelovati!

recenzije

38 Oni- Pogledajte i odigrajte najveći anima hit svih vremena



Za one koji nisu, ma i za one koji jesu, neka ga prođu još jedanput



86 helpline

104 game over

Nova Hackerova rubrika natjerat će vas na odvajanje od svojih računala



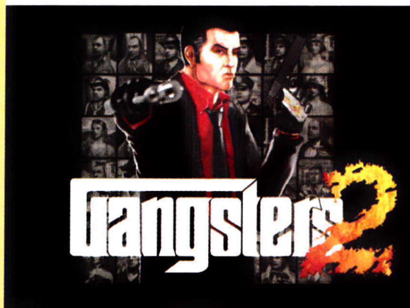
RUBRIKE





NAJAVE



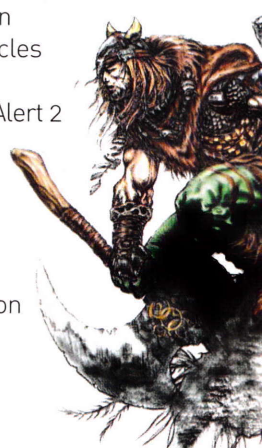


HARDWARE



RECENZIJE





POPIS OGLAŠIVAČA

impressum

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA** Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **ART DIRECTOR** Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] **PRIJELOM I OBRADA** Marijan Baćac [dtp@janus.hr] **LEKTURA** Ankica Đerek **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **TAJNICA REDAKCIJE** Marijana Jurič **ADRESA REDAKCIJE** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 **E-MAIL** hacker@janus.hr **MARKETING** Sanja Mlačak, direktorica marketinga EPH, Krešimir Mijić, voditelj marketinga, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Claude Jambrušić **TISAK** AKD d.d. Savska Cesta 31, 10 000 Zagreb

europapress HOLDING **EPH PREDSJEDNIK UPRAVE** Ninoslav Pavić **DIREKTOR** Cristoph Rohner **PROKURISTI** Mihael Akerman, Walter Hessl **DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA** Zdravko Milinović

pisma čitatelja

POKROVITELJ RUBRIKE

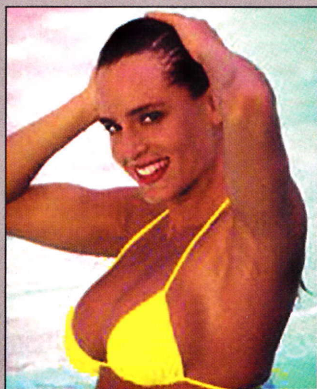


PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

I eto nas... Dugoočekivani trenutak se digao (krrrrack, brain damage...), mi smo spremni na odgovaranje, a vi budite spremni na prigovaranje. Nagradni fond malo nas je podebljao i, ako ništa drugo, sretni prigovarač svakoga mjeseca barem neće biti žedan. Naravno, ne namjeravamo štedjeti ni na igrama, pa vi navalite, šaljite fore i domišljata pisma, vesela ekipa dežurnih baba uvijek će se rado pozabaviti vašim problemima. Pišite nam...

Odgovara



KOJI KOMAD!!!!! Evo što se događa kad muškarac shvati da je zapravo žena u muškom tijelu pa odstrani suvišne dijelove.

HA HA HA HA (suza)

Policijska uprava zagrebačka obavještava da se naziv vašeg časopisa pojavio više puta u tajnim dnevnicima jednog hrvatskog tajkuna:

"Bilo je to jednog kišnog dana. Zakoračio sam u jacuzzi pun vode, uzeo svoj najnoviji primjerak Hackera. Pozvao sam mobitelom svog buttlera (*to je onaj iz Cow & Chickena :)), d.*) da mi donese laptop. Ugurao sam novi CD u nj i odmah instalirao demo Black & Whitea. Igra nije ništa posebno, sve je već viđeno. Prelistao sam malo Hacker: oko 40 recenzija, među ostalima i Warcraft, koju je naravno recenzirao Damir Rukavina. Blizzardu popravni! Zvrcnuo me neki tip pod imenom Romero i pita bih li sponzorirao Daikatanu 2. Kaj se tip šali? Sjeo sam uz svoj X-box i napravio opći pokolj u Quakeu 4: Koloseum. Skoknuo sam do redakcije Hackera i pokupio novu igru i sav sretan otišao doma..."



Ma da smo se samo smijali, lagali bismo...

O Nice try.

POHVALOTRON

Kao prvo, želim pozdraviti svu ekipu koja uređuje i izdaje najbolji PC-magazin u Hrvatskoj. Kao drugo, želio bih dati nekoliko primjedbi.

1. Mogli biste (barem jednom u nekoliko mjeseci) izdati poster neke najnovije igrice.
2. Nemojte uvijek Kristini davati najgore recenzije (ona jako dobro piše).
3. Ovo je više zamolba nego primjedba. Molio bih vas da mi date adresu bilo kojeg dućana gdje mogu kupiti igricu zvanu Riven.

Unaprijed hvala

ATOmmIK....Split...



Mislim, ono...tak smo očarani... mislim... da... (suza) sve vas volimo... sve vas obične ljude... i da... i...

O Što da kažemo... polaskani smo pohvalama, odnosno... dajemo sve od sebe. Što se pitanja iliti odgovora tiče, krenimo redom.
1. Poster je bio dugotrajni predmet rasprave unutar naših redova, odnosno sve do trenutka kad smo odlučili da ga nećemo izdavati. Razlozi su višestruki. Kao prvo, vjerujemo da bi mnogi čitatelji između postera i osam stranica časopisa radije izabrali stranice. Uostalom, kad je poster uklonjen iz časopisa, nije bilo nikakvih prigovora. Tako da si ovdje na relativno suhom terenu, rista;).
2. Ma, kad god Kristina dođe u redakciju, priuštimo joj tuširanje ružinim laticama i poneku masažu leđa:). Pa, mislim... ne bih se složio da ona ne dobiva dovoljno recenzija. Koliko se sjećamo, pisala je i Oni najavu, pa nakon toga i Cultures, a nerijetko joj se zalomi i koja dobra recenzija. Priznajemo: nije da je baš pisala veće recenzije, ali nije ni prigovarala zbog toga. Drugim riječima, vjerujemo da ona radije piše posebne članke nego kritike igara. Tako je to s nekim autorima.
3. Riven možeš kupiti u Zoli i Algoritmu u Zagrebu. Potraži telefonski broj i kontaktiraj ih osobno, tako je brže;)

EPILEPSI-A³

Bokic. Ovdje Marko. Evo prvi put pišem svoj e-mail. Nadam se da mi neće svršiti u košu (*i ne može...:), d.*) Ajmo sad na stvar. Ovako. Prema mojim saznanjima, 3 - 4 djeteta svaki mjesec završi u bolnici zbog epilepsije. To je glavni razlog zbog čega moji roditelji još važu hoće li mi ili neće kupiti kompjutor. Zato bih vas zamolio jednu veliku uslugu. Htio bih da, kad u recenzijama pišete minimalnu konfiguraciju, preporuku itd., napišete i kolika je mogućnost obolijevanja od epilepsije.

Unaprijed hvala

Marko

Hvala na brizi i kolačima

Je l' to Haker stvarno izlazi ili je to greška na Janusovoj stranici?
O Tješka griješka, stari, da ne kažemo provokacija!

Što se dogodilo s Hackerom, hoće li izaći ili je gotovo s njim?
O Hoće, hoće, samo što se nama ne radi.

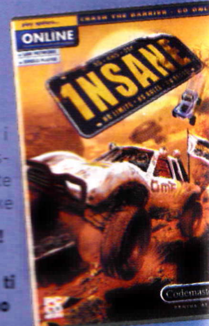
PA DI JE TAJ HACK-EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEER??? JESTE LI NORMALNI??? PUSTILI STE ME 120 DANA BEZ HACKER-AAAAAAAAAA
O Bez veze, zar smo mi dosad natapali stranice tripom?

Zašto nije novi broj Hackera izišao? Trebao je već odavno. Ja sam Igor iz Karlovca.
O Zato što sam se zadnji put smrz'o u Karlovcu čekajući bus.

KAD ĆE HACK-EEEEEEEEEEEER?????????????????
O Eeeeeeeeeeeeeeeevoooooooooooo!!!!!!!!!!!!!

Upravo sam pročitao vijest na Gamenetu da su Vas preuzeli Švabe, nadam se da će te uskoro izaći i da neće biti toliko puno problema kao prije.
Malo sa zakašnjenjem čestita vam i sretna nova godina.
Vaš dugogodišnji čitatelj B.S.
O Ajme, mi smo okupirani, đe ste, Tihi i Prle?

Poštovana redakcijo
Čitam Vas od lipnja 1998. i mogu Vam reći da sam zadovoljan Hackerom od pisma čitatelja do stripa. Ne razumijem zašto se neki bune na humor Gorana Stančića jer je strip sasvim u redu. Odlično opisujete igre i savršeno pomažete meni i mojim prijateljima u kupovanju igara.
Najbolji ste i samo tako nastavite
Marin iz Rijeke



O I ša sad reć?! Ma eeeevo ti igra, budući da ti je pismo totalno pohvalno insane...

Hacke

Slike

MI NE ZN
Hi,
Pošto u va
neku sličic
komentari
sam da var
bih vas mo

O E, pa ovak igre mogu ko reakciju sličn ju. Dva su raz visokofrekve (obično vidlji ma), a drugi r toru koje tak sad. Mogućno di je relativno da su slučaje Još je jedna s obratiti pozor dobivaš u ma s igrom. Obič igrati igru u u (sat vremena Naravno, pon jatnost da će napadaj je rel prije bi ti se n na podu ako b japanske crtić po uporabi ra efekte koji dj nje o kojem si E, da... a što s imljivo, ali ne no ne kažemo razmisliti... ž

KVEJKtri!
Ako već stavlj i Unreal Tour

Pismo



Evo, od sada, vi koji reagira instinktivno, malno, hladit Spriteom i mi govorimo o k

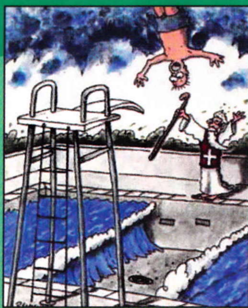


Slike mjeseca

MI NE ZNAMO ZA ŠALU!

Hi,
Pošto u vašem časopisu nisam skoro video neku sličicu kojoj bih se slatko nasmijao, a komentari su vam fantazija {odlični}, odlučio sam da vam pošaljem par sličica, ali za uzvrat bih vas molio da mi pošaljete viceve koliko god možete - ukoliko mi učinite uslugu, imam fantastičnu stvar za vas i nas (njih) koliko - toliko vjerne čitaoce!!!!

Pozdrav od Nikole iz Novog Sada (YUG)





O Hvala, hvala, ali mi smo toliiikoooo ozbiljan časopis da si ne možemo dopustiti objavljivanje viceva. A i šefica vuče na plavušu, jelte...

O E, pa ovako. Činjenica jest da neke igre mogu kod nekih ljudi proizvesti reakciju sličnu epileptičkom napadaju. Dva su razloga za to: prvi su visokofrekventno titrajuća svjetla (obično vidljiva u 1st person shooterima), a drugi naglo okretanje u prostoru koje također izaziva mučninu. E, sad. Mogućnost da se to baš tebi dogodi je relativno mala uzmemo li u obzir da su slučajevi napadaja vrlo rijetki. Još je jedna stvar na koju bi mogao obratiti pozornost - na upute koje dobivaš u manualu koji dolazi zajedno s igrom. Obično je najbolje rješenje igrati igru u umjerenim intervalima (sat vremena igre, pola sata pauze). Naravno, ponovimo još jednom: vjerojatnost da će baš tebe "strefiti" napadaj je relativno mala. Štoviše, prije bi ti se moglo dogoditi da završiš na podu ako budeš previše gledao japanske crtiće - oni su JAKO poznati po uporabi računala za specijalne efekte koji djecu bacaju u trzavo stanje o kojem si pisao na početku:). E, da... a što se zahtjeva tiče... zanimljivo, ali ne pretjerano aktualno... no ne kažemo da o tome nećemo razmisliti... žiiiviii u nadiiiii.

KVEJKtri!

Ako već stavljate patcheve za Quake 3 i Unreal Tournament, bilo bi dobro kad biste stavili i za Quake 2, 3.20 patch, jer zašto vas imamo nego da trošite impulse umjesto nas. Pozdrav uredništvu i nastavite samo tako.

Vanja Karajica

O Pa, eto... nisam siguran da je ovo pismo baš dirnulo mene, ali vjerujem da je urednik CD izdanja, odnosno Goran, dobio informaciju i da će je dalje proslijediti. A što se pak pohvala tiče, budi siguran da nam je zahvaljujući tvojem komplimentu ego dodirnuo strop (aha ha ah...itd.).

LUDI BOMBONDER!

Dajte mi originalnu igru ili ću ubaciti bombu u vaš ured!!!

Domagoj Rapček



Nevidljiv je, lud je i bombardirat će Hacker!

O Mi smo se sakrili u kupijonu.

KONSTRUKTIVNO

O.K.,ovo je prvi put da pišem. Zovem se Luka... Preskočimo to i počnimo:
1. Taj novi recenzent Ivan Čorkalo je grozan (bez uvrede). Nit je smiješan, nit dobro ocjenjuje... Minus.
2. Mada je ono o "Ćiroslavu" bila dobra fora, niste ni beknuli o samoj igrici.
3. Damir Rukavina i Kristina Jeren najbolji su, zbog njih uglavnom čitam Hacker.
4. Jeste čuli dobre vijesti? Na Novoj će biti Southpark. Za one maločudnije, bit će Teletubbiesi.
5. Kad izlazi novi Monkey Island 4?
P.S. Ne dajte ovo mojoj profi iz hrvatskoj, odmah bum dobil kulju izgramatike. Bye.

O Krenimo redom, šel vi?
1. Pa, vjerujem da kolegi Čorkalu treba malo vremena da se ufura, a ako mu za taj delikatan postupak bude trebalo predugo, dobit će nogu:)
2. Da budem iskren, nemam blagog pojma tko je to pisao. Iako se osobno baš pretjerano ne razumijem u nogomet, neki su ljudi rekli da je tekst fora. No, istina je da o samoj igri nije bilo napisano baš previše. O.K, nadamo se da nećemo više imati takvih fora... iako je tekst ipak bio jako zabavan i... ma tko šljivi recenzije;)
3. Ma, da su samo sretni, ne bih rekao... Čim su to čuli, oboje su odlučili nastaviti sa svojim već istreniranim životom prekopavanja po kantama i distinktivnim hroptavim mrmljanjem "bogvasblagoslovidajtekunuaarggg".
4. Teletubbies...pa... mislim da većina ljudi prekine razmišljati o tome nakon navršene desete godine... a eto mi smo uglavnom oko dvadesetjednedvije-tridesete... ali Southpark jedva čekamo (barem oni koji nisu dosad pogledali sve sezone u RM formatu:)).
5. Citirat ćemo ti prilično preciznu i relevantnu informaciju Lucas Artsa: Uskoro.
Glede peesa: Ma kto goervori o gramatikčine!

ROULPLEJIII

Gdje u Zagrebu mogu naći za kupiti AD&D Pencil&Paper RPG-e.
HVALA!



Limeni...je li to cijev u tvojim hlačama ili ti je samo drago što me vidiš?

O Vrlo jednostavno pitanje zahtijeva vrlo jednostavan odgovor. Dva definitivno najbolja dućana za to su: More Comics (onaj tunel kod Hambija na trgu, kreni kroza nj, pa onda desno negdje na sredini... vidjet ćeš izlog, nemreš fulat;)) i Arkadia (na drugoj strani tunela kod kina Europa, nemreš fulat).

O Đ-U, ĐEĐEM TE!

Prvo jedna kritika za Damira "Đ" Rukavinu.
U broju 63 Diabla 2 je ocijenio sa samo 85%, a igra je zaslužila barem 92%, činjenica da bi Diabla 2 sam đavo igro je istinita. Dalje, u svim Hackerima koje sam čitao nije bilo šifri za niže verzije Jagged Aliance 2.

Vaš vjerni čitatelj Josip Katavić

O Je, baš je taj Đ neki papak. A jednom je mami pojeo punu zdjelu kolača za goste!

Pismo mjeseca

VJERUJ INSTINKTU, POŠALJI **SVOJE** PISMO



Evo, od sada, nove navade. Svi vi koji reagirate impulsivno i instinktivno, da ne kažemo animalno, hladit ćete se mrzlim Spriteom i misliti na nas. Da, govorimo o kašeti s 24 boce!

VJERUJ INSTINKTU, KAKVI PSIHIJATRI!

Ja više ne mogu ovako, a i vi ste krivi za to. Dosad sam bila i kod psihijatra i kod svećenika i ko zna gdje još sve, ali ništa nije pomoglo. Radi se o mom sinu... Ah, kako je to nekad bio dobar dečkić, nekad dok nije odradio cijelo ljeto i kupio si onu vražju spravu, onu pisaću mašinu s televizorom, ono zlo poslano da ga uništi... Moj Dado je pao godinu, prestao je ići vani, družiti se s prijateljima... Ma druži se on s onim Sašom, koji je još veće zlo. On mu je donio onog DIJABLA, i od tada, sve što čujem su krici i vrišatnje iz njegove sobe. Znate, bojim se ja za njega, ne znam kako da mu pomognem, bojim se s njim i pričati jer stalno priča na nekom čudnom jeziku, spominje neka VRATA, nekog BULDARA DVICU i da će se ubiti ako mu to ne kupim... a ima tako lijepa vrata na sobi. Susjeda mi je rekla da mu kupim onaj neki ENBIEJ pa će se početi baviti sportom kao i njen Andrej, ali on se izderao na mene i izbacio me iz sobe. Samo je rekao:"Oću BULDAROVA VRATA DVICU!!!". Jedino ga mogu umiriti kad mu kupim AKER, onda prestaje ono vrištanje, ali to traje jako kratko. Pomozite mi, molim Vas, što da radim?? Kupila bih ja njemu ta VRATA, ali se bojim da ne poludi još i više. Nema se ni para, sve mi je uzeo onaj beskorisni psihijatar.

Očajna mama

O Samo malo, mi bismo trebali dat pare, ili preporučit psihijatra, ili samo objavit pismo? Znam što ćemo: darovat ćemo ti gajbu Spritea (24 BOCE SPRITEA), pa ti pijuckaj i budi hokejaš...

BLACK&WHITE U PRODAJI OD TRAVNJA

Novo remek-djelo svjetski priznatoga dizajnera Petera Molyneuxa trebalo bi se naći u travnju u prodaji. Black&White, prvijenac Molyneuxove tvrtke Lionhead Studios, je nakon gotovo trogodišnjeg razvoja konačno dovršen. S obzirom na kvalitetu Molyneuxovih dosadašnjih naslova na kojima je radio, nimalo ne čudi iznimno veliko zanimanje javnosti za ovu igru.

SUKOB OKO X-BOX IMENA

Microsoft je nedavno naišao na brojne probleme pokušavši registrirati i zaštititi ime svoje nove konzole. Naime, kako stvari stoje, ime X-box je još 1999. registirala softverska tvrtka Xbox Technologies. Pitanje je hoće li Microsoft angažirati svoj odvjetnički tim i krenuti u sudski spor ili će se pokušati novčano nagoditi sa spomenutim proizvođačem.

TOPWARE ZATVORIO VRATA

Topware Interactive, jedan od vodećih njemačkih proizvođača i izdavača zabavnoga softvera, je početkom veljače zatvorio svoja vrata. Financijski problemi uspjeli su uzdrmati i tu dosad prilično stabilnu izdavačku kuću. Hoće li razvoj naslova na kojima je Topware u posljednje vrijeme radio preuzeti tko drugi, zasad je nepoznato.

SERIOUS SAM USKORO DOVRŠEN

Još jedna vrlo ambiciozna i obećavajuća igra iz ruku hrvatskih majstora uskoro će zasjati na nebu postavši vrlo opasnom konkurencijom svim dosad izašlim FPS naslovima. Naravno, riječ je o CroTeamu i njihovu Serious Samu na kojemu se trenutačno izvršavaju posljednje preinake prije konačnog puštanja u gold izradu.

SEGA PRESTAJE PROIZVODITI DREAMCAST

Sega se, nakon prilično poraznih rezultata prodaje Dreamcasta, odlučila na prilično drastičan potez. Naime, do kraja prve polovice ove godine kani zaustaviti proizvodnju te konzole. Tim potezom Sega zauvijek napušta hardversku industriju i uglavnom će se koncentrirati na razvoj igara za brojne nove konzole i PC-je.

NASTAVAK SOLDIER OF FORTUNEA

Activision je iskoristio prigodu te u svojem financijskom izvješću za posljednji kvartal 2000. godine najavio i nekolicinu novih igara. Među njima je i jedna još uvijek neimenovana, zna se jedino da je riječ o igri temeljenoj na Soldier of Fortune licenci po kojoj je Activision već izdao vrlo uspješan FPS. Spomenuti bi projekt, kako je najavljeno, trebao biti završen krajem godine, dok bi svi detalji trebali biti otkriveni, ako ne prije, na ovogodišnjem E3-u.

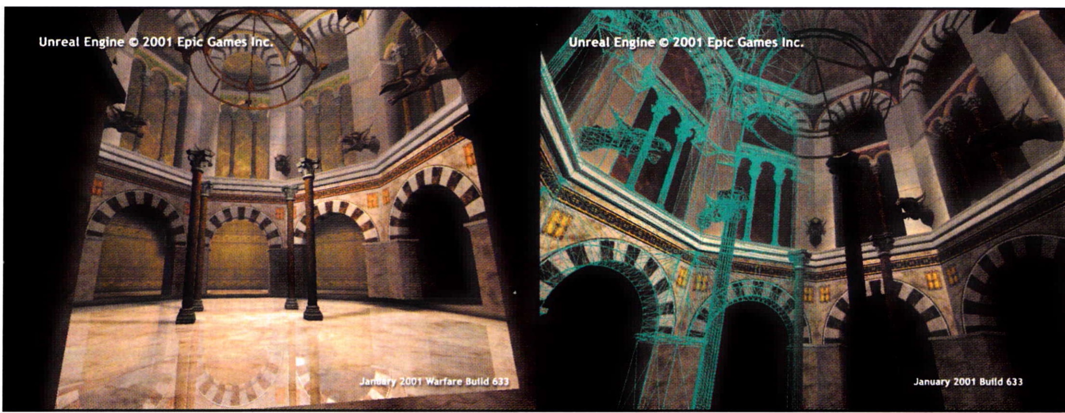
EPIC GAMES

Unreal Warfare

Epic Gamesov engine za početak novoga stoljeća

U gomili novih, poprilično kvalitetnih 3D enginea namijenjenih daljem licenciranju najviše se ističu LitchTech, Unrealov engine i Quake 3 engine.

No, među spomenutim trojcem, Epicov je Unreal engine sa svojim posljednjim izdankom prerađenim za Unreal Tournament počeo polako kaskati za konkurencijom. I baš kad su već svi pomislili da je Epic polako počeo gupiti utrku na području 3D enginea, u javnost je puštena informacija o dovršavanju najnovije inačice Unrealovog engina kodnog naziva Warfare. Osim gomile novih mogućnosti što ih Unreal Warfare pruža, posebno je zanimljivo istaknuti da će to ujedno biti Epicov prvi doista multiplatformski engine. Naime, on će se u različitim licenciram varijacijama pojavljivati u idućih nekoliko godina i na Playstationu 2 i na X-boxu te, naravno, PC-jima. Što se izravnih vizualnih poboljšanja na engineu tiče, ona su vrlo lako uočljiva s obzirom da je Warfare zahvaljujući posebnoj tehnici harware brushinga sposoban renderirati scene u realnom vremenu sa sto do dvjesto puta više poligona negoli je to bio sposoban njegov prethodnik. Prema izvorima iz Epica, najnoviju inačicu Unrealovog enginea dosad je već licenciralo desetak tvrki za svoje nadolazeće naslove krajem ove godine i početkom iduće. Također napomenimo da se trenutačno u razvoju nalazi i Unreal 2 koji se, iako pod nadzorničkom kapom Epica, razvija u Legends Entertainmentu, tvrki odgovornoj za nastanak također jedne od igara utemeljenih na Unrealovom engineu - Wheel of Time.



MICROSOFT

Oddworld: Munch's Oddysee ekskluzivno na X-boxu

...no ne i na Playstationu 2

Fantastični akcijski arkadni Oddworld serijal dosad je požnjeo odlične uspjehe, posebice na Playstation konzoli.

No kako trenutačno stvari stoje, najnoviji nastavak u Oddworld sagi neće izaći ekskluzivno za Playstation 2 kako je to bilo najavljivano. Naime, čini se da je Microsoft odlučno uložio poveću svotu novca i okrenuo mlin na svoju stranu jer će se, prema najnovijim izjavama, Oddworld: Muche's Oddysee pojaviti kad i X-box, i to kao ekskluzivni naslov namijenjen upravo Microsftovoj konzoli nove generacije. Takvim potezima Microsoft posljednjih mjeseci vrlo uspješno podiže veliku marketinšku prašinu, itekako potrebnu za ravnopravno konkuriranje snažnome Sonyju i njegovoj Playstation 2 konzoli.



MICROSOFT

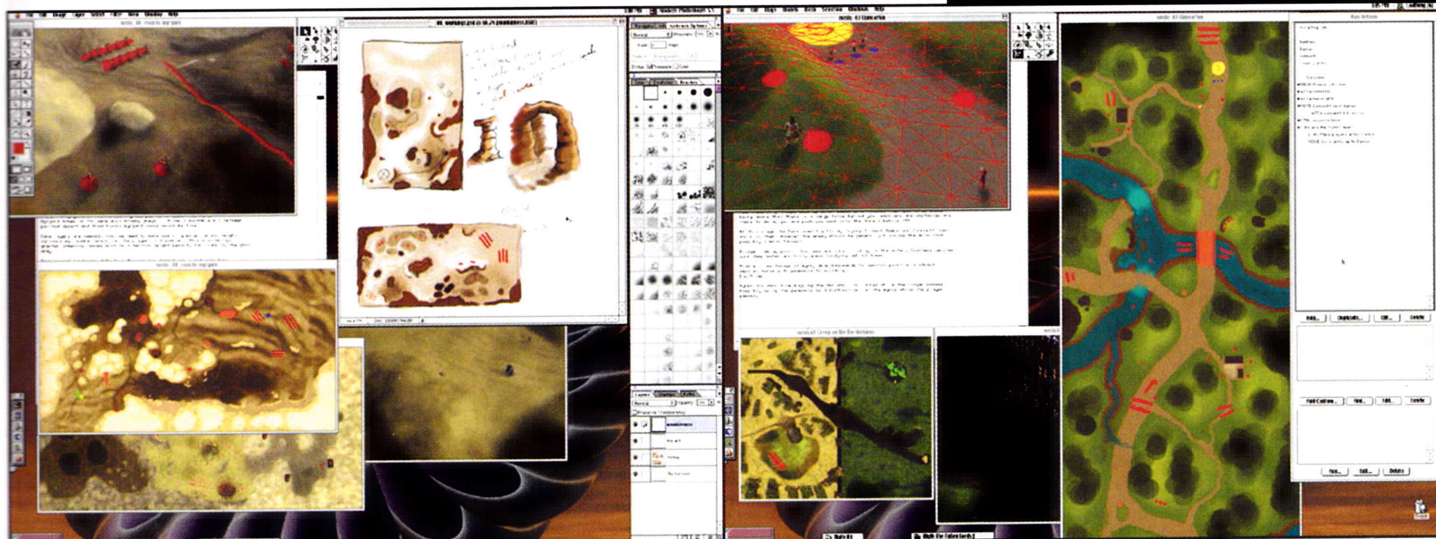
Myth 3: The Wolf Age

Novo uprizorenje kultnog fantazijskog RTS serijala



Među najavljenim nastavcima već vrlo dobro uhodanih franšiza našao se i treći, najnoviji nastavak Bungieve fantazijske real-time strategije Myth.

Kako je Microsoft kupio Bungie, a licencu za Myth franšizu drži Gathering of Developers, Myth 3 ne izrađuju njegovi originalni tvorci - Mumbo Jumbo Games je ime novonastaloga razvojnoga tima zaduženog za njegovo kreiranje. Iako je djelomice sastavljen od ljudi koji su bili zaduženi za nastanak originala, dobar dio novoga tima sastoji se od poznatih dizajnera koji su svoje karijere gradili unutar Ritual Entertainmenta poznatoga po nizu 3D FPS naslova. Myth 3: The Wolf Age osmišljen je kao svojevrstan prethodnik obaju dosad izašlih izdanaka Myth serijala. Njegova se priča odvija oko tisuću godina prije Fallen Lordsa (prvoga Myth naslova), a govori o borbama velikoga vojskovođe Connachta koji je svojim herojstvom spasio čovječanstvo od hordi zla razasutih u to vrijeme svijetom. Iako su svi dosadašnji Mythovi bili od početka građeni oko izvanrednog 3D enginea, u Wolf Ageu će po prvi put svi likovi/jedinice unutar igre biti pravi 3D modeli, a ne sprite modeli kao u prijašnjim nastavcima. Izlazak igre je najavljen za listopad, i to za PC-je te Mac računala.



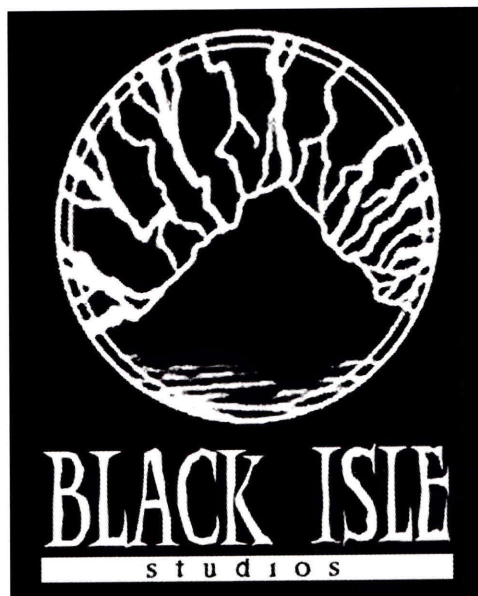
BLACK ISLE

Novi RPG projekt Black Islea

Tim zadužen za nastanak Tormenta ponovno u akciji

Tko je, tj. što je Black Isle, ne moramo previše objašnjavati, dovoljno je tek spomenuti da je riječ o Interplayevom ogranaku specijaliziranom za razvoj vrlo kvalitetnih RPG naslova.

U njemu su okupljena dizajnerska imena koja stoje iza fenomenalnih naslova kao što su Fallout, Planescape Torment te Icewind Dale. Nakon dovršavanja svojega posljednjeg projekta jedan od Black Isleovih timova, tvorci Planescape Tormenta i dijelom Fallouta, započeo je rad na novom projektu. Zasad nisu poznati detalji o naslovu, ali su ipak neki osnovni podaci poznati. Oni se ponajprije odnose na RPG sustav koji će biti korišten u novome Black Isleovu projektu. On, naime, suprotno očekivanjima, neće biti Wizards of the Coastov AD&D niti novi D&D 3rd edition nego svojevrsna modifikacija Falloutovog sustava pravila, upućenijima poznatoga kao sustava vrlo sličnog GURPS-u. Također, s vizualne i programerske strane naslov neće biti građen oko BioWareovog dobrog, ali već pomalo zastarjelog Infinity enginea nego će cijeli virtualni fantazijski svijet biti prebačen u noviji LithTech 3D engine licenciran od Monolitha. No, bez obzira na 3D engine, igra će još uvijek biti dizajnira u perspektivi trećeg lica kao i nekolicina posljednjih Black Isleovih RPG naslova. Sve u svemu, očekujte još jednu fantastičnu gurmansku RPG poslasticu. Više detalja o cijelom projektu bit će poznato nakon ovogodišnjega E3-a u Los Angelesu.



Gangstersi na mobilnim telefonima

WAP na zabavan način

Čini se da je polako WAP (Wireless Apliccation Protocol) revolucija počela zahvaćati i industriju igara. Naime, uskoro bi se trebala pojaviti WAP inačica Eidosove poznate strategije Gangsters. Na WAP konverziji poradit će engleski razvojni tim nGAME. Zahvaljujući njima, uskoro ćete svoje gangstersko ratovanje te trgovanje alkoholom i oružjem u vrijeme prohibicije moći voditi i kad ste udaljeni od svojih domova putem vašega omiljenog GSM uređaja.

HEART OF WINTER DOVRŠEN

Još jedan u nizu dosad vrlo uspješnih Black Isleovih RPG projekata konačno je dovršen. Riječ je o expansionu za vrlo dobro prihvaćeni RPG Icewind Dale. Heart of Winter samo što nije izašao u gold inačici te bi se u prodaji mogao pojaviti već početkom ožujka.

IGRE PO UZORU NA MATRIX

Bilo je samo pitanje vremena kad će neka od većih izdavačkih kuća odlučiti načiniti igru po uzoru na The Matrix. Višegodišnja licenca koja uključuje prava razvoja igara prema uzoru na prvi kao i sve nadolazeće nastavke Matrixa pripala je Interplayu. Točnije, na igrama temeljenim na Matrix trilogiji radit će proslavljeni Shinyjev razvojni tim odgovoran za nastanak Messiaha i Sacrificea.

AGE OF WONDERS 2 NAJAVLJEN

Gathering of Developers najavio je početak razvoja novog nastavka fantazijske turn-based strategije Age of Wonders. Za razliku od svojeg prethodnika, Age of Wonders 2: The Wizards Throne bit će u cijelosti izrađen u 3D okružju zahvaljući sasvim novom grafičkom engineu. Za cijeli je projekt odgovoran švedski proizvođač Triumph Studio koji je radio i na prvome nastavku.

OTKAZAN SID MEIEROV NAJNOVIJI PROJEKT

Sid Meirov posljednji projekt Dinosaur, koji je trebao dublje prodrijeti u svijet pradavnih dinosaura, stavljen je do daljnjega na čekanje. Kao glavni razlog navedena je nemogućnost pronalaženja koncepta igre s kojim bi svi njeni dizajneri, a ujedno i Meir bili zadovoljni. Jedini preostali projekt na kojem Sid Meir trenutačno radi je Civilization 3.

POSLANIK IZDAN I NA AMERIČKOM TRŽIŠTU

Nakon dugo vremena i jedan se od naših razvojnih timova uspio probiti na američko tržište. Naime, početkom veljače na sjevenernoameričkom se tržištu pojavio The Ward, američka inačica Poslanika svima nam dobro poznatih Fragile Bitsa iz Zagreba.

IGRE POPULARNIJE OD FILMOVA, JE LI ODZVONILO HOLLYWOODU???

Prema najnovijim brojkama, filmska je industrija u Sjedinjenim Američkim Državama u prošloj godini ostvarila prihod putem box officea od otprilike 7.3 milijardi američkih dolara. No, sve je najviše iznenadila količina novca zarađena prodajom igara i zabavnog softvera općenito - čak 8.9 milijardi USD. Iz priloženih činjenica sami izvucite zaključke i pokušajte zamisliti kako će ta relacija izgledati za tri - četiri godine s obzirom na brzinu rasta različitih oblika digitalne zabave.

ECLIPSE ENTERTAINMENT

M the Space Cadet

Stripovska, humora prepuna ZF-avantura

Eclipse Entertainment, rijetkima poznat kao tim koji je unatrag nekoliko godina stajao iza nekoliko propalih avanturističnih igara, objavio je ozbiljnu namjeru da napokon u javnost izađe s nečim vrijednim.

Žanrovski nisu inzistirali na strogo definiranom klasičnom avanturističnom žanru, nego je sve izvedeno kao nekakav klon arkade i avanture. Priča igre je prilično glupa i manje-više nevažna: kao mladi svemirski kadet, igrajući *space invaderse* na svom svemirskom brodiću, zaboravili ste pratiti senzore tijekom leta te ste bili prisiljeni na nimalo ugodno slijetanje na obližnji planet koji vas je uhvatio u svoje gravitacijsko polje. Nakon slijetanja, vrlo brzo shvaćate da vam je brod ostao bez vitalnih dijelova i da bez njihova pronažanja ne možete napustiti taj pomalo čudni i negostoljubivi planet.

Eclipse je stripovskim dizajnom i dobrim humorom nastojao naslov učiniti nešto privlačnijim, no ogradit ćemo se od bilo kakve ozbiljnije kritike *M The Space Cadeta* dok ne budemo uvjereni da i on neće završiti kao crtica na Eclipsovom nadgrobnom spomeniku propalih projekata.



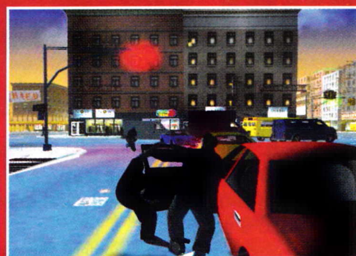
Cinematix u pohodu na licence

Tvorci Revenanta u pripremi velikih naslova

Cinematix, razvojni studio koji stoji iza kreacije RPG naslova Revenant, odlučio se na licenciranje Numerical Designova NetImmerse 3D grafičkog enginea. Njega namjerava iskoristiti kao jednu od glavnih komponenti svojega novog enginea u izgradnji pod nazivom Hydra. Hydra engine bi doista trebao, ako je vjerovati najavama, biti revolucionaran u odnosu na mnoge trenutačno na tržištu dostupne 3D engine. Istinitost te tvrdnje bit će itekako pomno provjeravana s obzirom da Cinematix svoje sposobnosti kani dokazati nekolicinom vrlo kvalitetnih naslova koji će biti dizajnirani upravo pomoću Hydrae.

Grand Theft Auto 3

Glasine su se ipak pokazale istinitima: Rockstar Games doista radi na trećem nastavaku andrenalinom i jurnjavom nabijenog Grand Theft Auto serijala. Igra je vizualno u cijelosti izvedena u posve novom 3D engineu, što će također pridonijeti stvaranju još boljega doživljaja vrućih jurnjava, pucnjava i natjeravanja gradskim ulicama. Datum izlaska zakazan je za jesen, a osim PC inačice trebale bi se pojaviti i one za Playstation 2 te X-box. Opširniju najavu očekujte u jednom od idućih brojeva Hackera.









BLIZZARD

Warcraft 3 - finalizirani detalji

Blizzard ponovno podliježe odgađanjima

Čini se da su brojna odgađanja i razvojni ciklusi od tri godine, pa čak u nekim slučajevima od četiri i više, postali uobičajeni za Blizzard Entertainment, sjevernoameričkog proizvođača igara poznatog nam po brojnim hit-naslovima.

Najnovija serija odgađanja pogodila je Blizzard Southov (njihov kalifornijski studio) jedini projekt i općenito jedini veći projekt unutar Blizzarda. Naravno, riječ je o Warcraftu 3 koji je službeno najavljen prije nešto više od godinu dana iako posao na njegovom razvoju teče već gotovo dvije godine. U tom je razdoblju bilo dosta izmjena na osnovnom konceptu nastavka tog nekad vrlo jednostavnog, ali izrazito zaraznog fantazijskog RTS serijala. Prema posljednjim vijestima pristiglim iz Blizzarda, ipak se odustalo od prevelikog otklona u smjeru miješanja žanrova role-playinga i RTS-a. Iako su neke ideje iz tog pravca zadržane, Warcraft 3 bi ipak trebao ostaviti onaj upečatljivi feeling zbog kojeg su uostalom njegova dva prethodnika i stekla toliku slavu. Novost vezana uz cijeli projekt je i to da se odustalo od početnih pet rasa, pa će ih tako u finalnoj inačici igraču biti dostupno četiri. Otpala rasa, koja je prešla iz statusa dostupnog za igru u NPC status, jesu demoni. Novi Blizzardov RTS trebao bi se pojaviti negdje krajem 2001., u vrijeme Božića. No, bilo kako bilo, sigurni smo da je Blizzard spomenutu odgodu izveo s razlogom i da će ona rezultirati većom kvalitetom i igrivošću samog naslova, što se uostalom pokazalo istinitim nebrojeno puta dosad. Sjetite se samo da je i Diablo 2 trebalo više od tri godine da bude dovršen, tijekom kojih su ga pratila brojna odgađanja pomaknuvši njegovo izlaženje čak više od godinu i pol od predviđenoga.





VALKYRE STUDIOS

Codename: Seraphim

Fantazijska akcija blistavih vizualnih efekata

Kao maleni otklon od svojega prvog proizvednog naslova, u javnosti dosta dobro primljenoga RPG-a Septerra Core, mali razvojni tim odlučio se na nešto drugačije.

Code: Seraphim je vrlo brza i andrenalinom nabijena 3D akcijska igra koju ćete pratiti iz perspektive trećeg lica, a specifična je po borbama tijekom igre koje će se odvijati u zraku i na samoj zemlji. Naime svaki igrač stavljen je u ulogu paloga anđela (seraphima) poslanog na zemlju na doživotno odsluživanje svoje kazne. Kako bi preživio ili jednostavno stekao veću moć na tom malenom svijetu, vaš će seraphim zaratiti s drugim klanovima svojih srodnika. Osim dosta inteligentno smišljene ideje i cijele priče koja vas prati tijekom cijele igre, Valkyre Studios je uložio dosta napora u stvaranje kvalitetnog 3D enginea koji obiluje prekrasnim vizualnim efektima. Cijeli je projekt trenutačno u završnoj fazi pronalaženja izdavača, a dio oko dizajna i cjelokupne produkcije igre je već dovršen. Stoga Seraphima u finalnom obliku možemo očekivati već u prvoj polovici ove godine.



Damir Đurović

MUCKY FOOT

Startopia također odgođena

Valu odgođenih naslova pridružuje se Mucky Foot

Kako to obično biva u industriji računalnih igara, vrlo se često poklopi nekoliko sličnih događaja u isto vrijeme te se onda oni smatraju nekakvim trenutačnim trendom na tržištu, velikom urotom ili nečim trećim. Tako je upravo ovaj mjesec, ali i prošli, došlo do odgađanja nekolicine naslova, sve redom potencijalnih hitova. Možda čak najzanimljiviji među njima je Mucky Footova inovativna strategija Startopia čiju najavu možete pročitati u jednome od prijašnjih brojeva Hackera. Posljednje glasine iz Eidosa Startopiju najavljuju krajem zime i početkom proljeća, tako da ipak nije riječ o drastičnom odgađanju. Ipak, igra je nažalost preskočila razdoblje blagdana te početak godine kad svi, htjeli mi to priznati ili ne, imamo najviše vremena za posvetiti se kojekakvim beskorisnim stvarima pa tako i višesatnom buljenju u monitore svojih nedavno kupljenih računala (nedavno je bio Božić pa ste odlučili malo isprazniti džepove). No da bismo zadržali i dalje vašu pozornost na ovoj igri, uz ovaj članak prilažemo vam i nekolicinu najnovijih slika iz njene posljednje testne inačice.



Broken Sword 3 u dolasku

Još jedan dokaz da avanturistični žanr nije mrtav...

Prema nedavno pristiglim glasinama iz Revolution Softwarea, potvrđeno je da će treći nastavak zanimljivog i pričom vrlo jakog avanturističnog serijala *Broken Sworda* biti doista realiziran. Trenutačno Revolution odlučuje o samom konceptu igre - pristupiti konstrukciji igre u cjelovitom paketu ili u obliku epizodnog proizvoda koji se u posljednje vrijeme izdavačima čini kao vrlo privlačan način izdavanja projekata jer im na neki način pruža i mnogo veću slobodu te smanjuje razvojni ciklus do izdavanja prve epizode na doista kratak vremenski interval. Zanemarivši to, unaprijed možemo jamčiti da će Revolution ponovno ponuditi odličan avanturistični naslov koji bi zajedno s *Escape From Monkey Islandom* (uskoro na tržištu) konačno trebao unijeti malo osvježenja u taj po mnogima pomalo zamrli i od izdavača najzapostavljeniji žanr.

MATTEL

Master of Orion 3

Putovima zvijezda

U zlatno doba Microprosea, dok je ta tvrtka još uvijek bila sinonim za visoku kvalitetu i odlične naslove, počeo je izlaziti Master of Orion serijal igara. Riječ je o turn-based strategiji koja vas stavlja u ulogu jedne od nekolicine rasa koje putuju svemirom s ciljem diplomatskoga ujedinjenja sa svojim protivnicima ili pak njihove totalne anihiliacije. Drugi nastavak spomenutog serijala pojavio se prije otprilike četiri godine, postigavši vrlo dobar uspjeh i pobravši niz iznimno dobrih kritika igraće javnosti. Nakon nedavnog raspada i prodaje Microprosea Hasbro Interactiveu (koji je pak ovih dana prodan Mattelu) budućnost niza franšiza nastalih u toj tvrtki postala je upitnom. No, na kraju krajeva čini se da je upravo Masters of Orion našao među onima koji su uspješno isplivali na površinu. Zahvaljujući takvom razvoju događaja, prošle se jeseni počelo raditi na trećem uprizorenju te galaktičke turn-based strategije. Osnovni koncept igranja i dalje je ostao isti, s tim da se ovaj put pristupilo malo drugačijoj vrsti borbe između svemirskih armada koje su sada izvedene u realnom vremenu. Nažalost, bilo kakvi detalji, kao ni prve slike iz same igre, još uvijek nisu dostupni, no za predvidjeti je da će Master of Orion 3 ponuditi mnogo imerzivnije i razrađenije igraće iskustvo od svojih prethodnika zahvaljujući nizu dodanih detalja.

Lara nove generacije

Lara je mrtva... živjela Lara...

Eidos Interactive se nakon posljednjeg Tomb Raidera zarekao da će tu već totalno istrošenu franšizu zauvijek prekinuti. No dobro, oprostit ćemo im još posljednji Tomb Raider Chronicles, kao svojevrstan hibrid priča i elemenata i svih prijašnjih noslova, no više od toga ne. Pa ipak, čini se da je ovaj put Eidos odlučio ispoštovati svoje obećanje. Naime, Tomb Raidera kao takvog više doista neće biti, no, nemalog li iznenađenja, Lare itekako hoće. Već od početka godine Eidos pokreće novi niz projekata pod zasad tek kodnim imenom franšize Next Generation Lara. U spomenutom serijalu nećete nigdje pronaći bilo kakve paralele s Tomb Raider imenom. Ovaj se put Eidos, tako barem kažu, odlučio malo udaljiti od pomalo djetinjastog pristupa dizajnu svojih prethodnih naslova s Larom u glavnoj ulozi. U novoj franšizi nastojat će se malo više posvetiti nešto odraslijoj igraćoj populaciji. Od informacija dobivenih iz Eidosa još je vrijedna spomena ona vezana uz razvojni ciklus svakog naslova u novome serijalu. On neće biti sveden tek na mahnito izdavanje barem jednog naslova svake godine nego će se ići na duže razvojne cikluse koji će rezultirati i znatno većom kvalitetom i raznolikošću između samih nastavaka novoga serijala. Dakako, nepotrebno je uopće spominjati da za novu Laru Eidos priprema potpuno novi 3D engine koji će omiljenu nam virtualnu heroinu ovaj put predočiti navodno u nešto više od 5000 poligona, što je 10 puta više od njene Tomb Raider prethodnice.

WESTW...

Em...

Najno...

Glasine ... svojem ... igara (... koncepcijski ... No da bi stvar ... nego treći nast... filmu. Herberto... se događala pr... dalje ostala ista... cara Padishaha... ekspanzionistič... osim glavne ku... možete ući u s... varaju ustroju i... glavni stanovni... je sve mnogo i... ma. Time vam j... različitih lokacij... RTS projekt u d... Westwood bi E... ostalim dijelom...

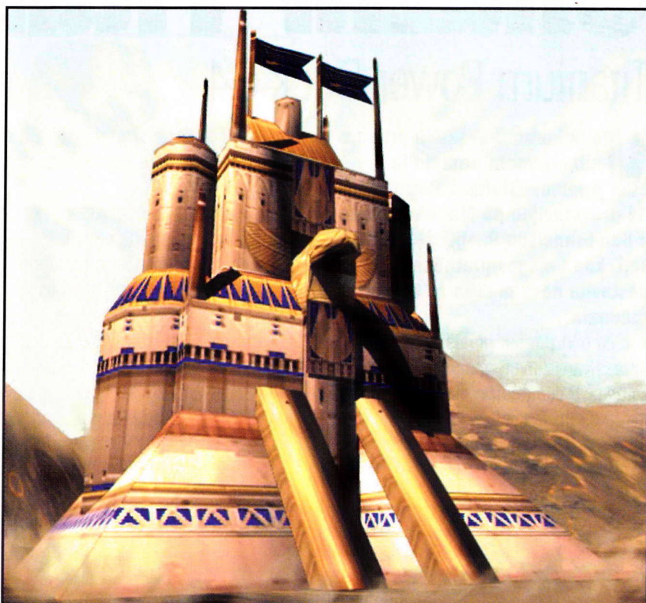
Ber...

Produ...

Jedan ... ornog... njegov... čelnih ljud... svoje matič...

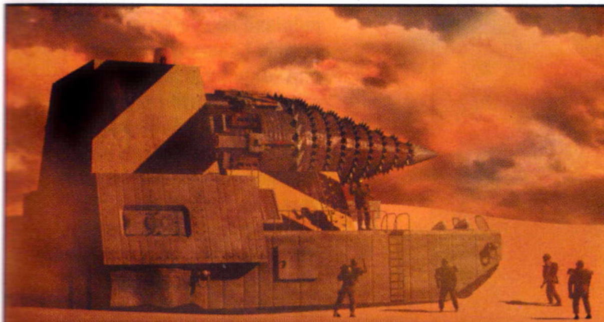
Emperor: The Conquest of Dune

Najnovije RTS uprizorenje ZF legende



Glasine su se pokazale itekako istinitima. Westwood je doista već duže vrijeme radio na svojem prvom pilot projektu s kojim će i on kao glavna figura na polju klasičnih RTS igara (sjetite se samo svih silnih Command&Conquera) konačno uplivati u tehnološki i koncepcijski naprednije područje 3D RTS-ova.

No da bi stvar bila još blistavija, Westwood se ovaj put odlučio pobrinuti da to ne bude tek bilo koji RTS naslov, nego treći nastavak njegova Dune serijala nastalog prema svima nam vrlo dragom i uistinu legendarnom ZF filmu, Herbertovom Duneu. Pozadina u kojoj se odvija priča događa se stotinjak godina prije vremena u kojem se događala priča Dune filma, tj. serije Herbertovih romana prema kojima je on nastao. No osnovna ideja je i dalje ostala ista. Ponovno se tri vodeće kuće bore za prevlast nad Duneom nakon smrti posljednjega imperijskog cara Padishaha IV. To su, naravno, plemeniti i etični Atreidesi, zatim njihova sušta suprotnost u liku zlih i ekspanzionističkih Harkonnena te vješti i tehnološki vrlo dobro opremljeni Ordosi. Velika je novost da sada, osim glavne kuće kojoj pripadate, možete odbarati i jednu od dviju potkuća (od njih ukupno pet) s kojima možete ući u savez tijekom igre. Ovisno o vašem izboru, dobivate različita nova oružja, sposobnosti koje odgovaraju ustroju i ideje potkuće koju ste odabrali. Naravno, ne treba ni spominjati da su upravo u jednoj od njih glavni stanovnici Dunea, djeca pustinje, Freemeni. Koncepcijski, što se interakcije među misijama tiče, ovaj put je sve mnogo interaktivnije i maštovitije sređeno pa ćete kroz stotinjak misija napredovati prema vlastitim željama. Time vam je omogućeno širenje vlastitih teritorija po planetu u željenom vam smjeru preko više od trideset različitih lokacija. Ipak, posebno privlačna strana cijelog projekta je upravo to što je novi Dune Westwoodov prvi RTS projekt u cijelosti izgrađen u posve novom, vrhunskom 3D engineu. Koliko smo dosad uspjeli vidjeti, Westwood bi Emperor: Conquest of Duneom bez ikakvih problema uskoro trebao zagospodariti i jedinim preostalim dijelom RTS svijeta u koji dosad nije kročio, naravno riječ je o 3D RTS-ovima.











Ben Smeatstead prešao u Relic Entertainment

Producent Baldur's Gatea napustio BioWare

Jedan od zaslužnijih ljudi iz tima odgovornoga za nastanak Baldur's Gatea, ujedno i njegov producent, a donedavno i jedan od čelnih ljudi BioWarea, odlučio se na napuštanje svoje matične tvrtke i odlazak u potragu za srećom. Nju će, čini se, naći kao producent/dizajner Relic Entertainmenta, razvojnog tima kojem možemo biti zahvalni za stvaranje Homeworlda i Homeworld: Cataclysma. Moramo mu priznati da je dobro izabrao, iako je tim potezom BioWare ostao bez jedne prilično snažne osobe u svojim stvaralačkim redovima. Srećom, ondje ih je ostalo još uvijek i više nego dovoljno, što je najbolje dokazao fantastični uspjeh posljednjeg nastavka Baldur's Gatea.

APPLE

Snažni Titan(ium)!

Titanium Power Book G4

Velik korak u evoluciji prijenosnih računala označio je Appleov Titanium Power Book G4 predstavljen na MacWorld Expou u San Franciscu 9. siječnja 2001. koji, kao i njegov prethodnik, postavlja nova mjerila za tu vrstu računala.
Već na prvi pogled pomislit ćete da je impresivan. Zatvorenom, debljina mu iznosi 2.5 centimetra, masa 2.5 kilograma, a cijelo je kućište napravljeno od 99.5% čistog CP1 titana (CP kao commercially pure), što ga čini vrlo otpornim na različite izvanjske utjecaje. Bit će to prvo prijenosno računalo koje ćete moći koristiti "u hodu".
Autonomija Li-ion ugrađenih aku-baterija iznosi nevjerojatnih pet sati, što je s ugrađenim 15.2-inčnim zaslonom rezolucije 1152x768 piksela pravi uspjeh. Snagu jamče Appleovi Power PC G4 procesori na 400 i 500 MHz. Za prikaz na velikom black matrix LCD-u brine se ATI-jev Rage Mobility 128 grafički čip sa 8 MB RAM-a. Na tom istom zaslonu moći ćete gledati i DVD filmove, a ugrađen je i DVD-ROM drive. Sistemski RAM proširiv je do 1 gigabajta, a diskovni podsustav temeljen je na EIDE ATA 66 diskovima od 10 i 20 gigabajta.
Naravno, postoje i mrežni priključci kao i Appleov AirPort paket za bežično umrežavanje.
Mogućnost priključivanja izvanjskih uređaja omogućena je preko USB i FireWire sučelja tako da na svoj PowerBook možete priključiti do 27 perifernih uređaja (USB) i obrađivati digitalni video (FireWire). Dakako, sve će to imati svoju cijenu, od 2500 do 3500 američkih dolara.



SONY

Igranje PS-a na ulici s frendovima iz drugih zemalja

NTT DoCoMo i Sony udružuju tehnologiju mobilnog Interneta i PlayStationa

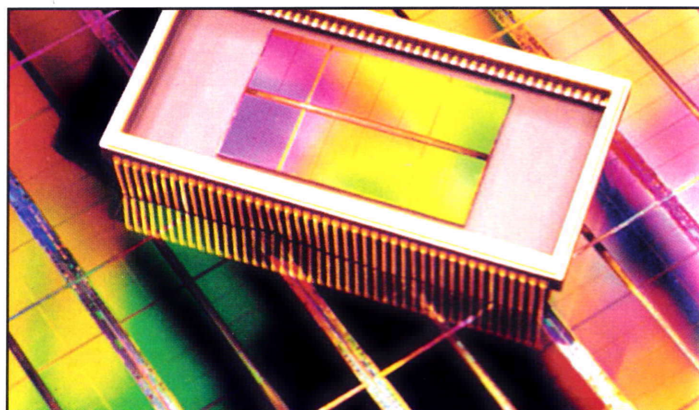
U Tokiju 29. siječnja 2001. NTT DoCoMo i Sony Computer Entertainment potpisali su sporazum namjere o razvoju i komercijalnom predstavljanju nove mobilne komunikacijske mreže i srodnih aplikacija koje će kombinirati DoCoMove tehnologije mobilnog Interneta i Sonyjevih tehnologija vezanih uz PlayStation.
Kompanije su se složile da će podijeliti svoja znanja sa svim kompanijama koje čine DoCoMo (šest kompanija od kojih su neke europske) da bi mreža mogla biti predstavljena i na njihovim tržištima u Sjevernoj Americi, Aziji i Europi. Istraživanja će se provoditi na polju ujedinjavanja PlayStation tehnologija i tehnologija mobilnog Interneta te stvaranja sučelja između PlayStationa i terminala mobilnog Interneta. To bi značilo da ćemo u budućnosti možda imati konzolu koja će biti samodovoljna (imat će integrirani zaslon) i mobilna, a k tome još i priključena na Internet. Naplaćivanje skupe bežične veze (nadajmo se da u budućnosti neće biti skupa) bi bilo prema količini prenesenih podataka, a ne prema vremenu provedenom online.

SAMSUNG

Uskoro 4GB RAM-ovi!

Samsung potvrđuje vodeću poziciju...

Samsung je prvi uspješno implementirao 0.10-mikronsku tehnologiju za masovnu proizvodnju 4 GB dinamičkih memorija (DRAM) po pristupačnim cijenama.
Primjena 0.10-mikronske tehnologije smanjit će za 60% cijenu proizvodnje postojećih 128 i 256 MB memorija (živi bili pa vidjeli). U tih "pišljivih" 4.000 MB RAM-a moguće je smjestiti 32.000 standardnih novinskih stranica, 1.600 fotografija ili 64 sati snimljene glazbe. Memorije su projektirane tako da rade na naponima od 1,8 V, što im donosi prednosti pri projektiranju digitalnih sustava jer, podsjetimo se, i procesori rabe smanjene napone radi smanjene disipacije (zagrijavanja) i uštede energije (prijenosnici).



SONY

Pržilica u kameri

Zanimljiva evolucija Sonyjeve Mavica serije digitalnih kamera

Poznata je kvaliteta Sonyjevih digitalnih kamera, a na tom je putu i najnovija Mavica.

Izdvajamo je zbog evolucije u načinu spremanja slika. Sjećate se da su to prijašnje Mavice činile na floppy diskove. To je bilo praktično i jeftino rješenje jer je svako računalo posjedovalo floppy drive, a floppy diskovi su bili i još su uvijek iznimno jeftini. No, s porastom kvalitete slika, porasla je i njihova veličina pa je zastarjeli floppy postao nedovoljan. Da ne pričamo o nepouzdanosti medija (koliko vam se puta dogodilo da vas disketa izda kad vam je najpotrebnija). I tako se u našim računalima uz floppy drive pojavio i CD-ROM drive, a poslije i CD-RW drive. Sony je reagirao identično. Mavica CD1000 ima u sebi malu "pržilicu" CD-a. Mediji nisu standardne veličine jer sve to mora biti na razini fotoaparata pa su korišteni mali 3-inčni mediji kapaciteta 156 megabajta. Svaki ih CD-ROM čita istog trenutka kad ih izvadite iz kamere (stanu točno u onaj manji krug na ladici vašeg CD-ROM-a). Ostale značajke Mavice CD-1000 su vrhunske. Rezolucija CCD elementa je 2.1 megapiksela, što proizvodi slike rezolucije 1600x1200 piksela. Optika ugrađena u kameru nam omogućava 10x optičkog zooma, a tu je još i digitalni zoom. LCD na poleđini kamere je također veći od standardnih 2 inča - ovdje je to 2.5 inča. Kameru možemo, naravno, i spojiti na računalo preko USB porta iako ćemo to ovdje rjeđe činiti jer ne moramo presnimavati slike iz kamere u računalo.







COMPAQ

IPAQ ipak najjači

Compaq iPAQ Pocket PC H3600

Compaq je izdao novo handheld računalo, trenutačno najjače na tržištu. Nov iPAQ pokreće Intelov StrongARM procesor na taktu od 206 MHz.

Opremljen je sa 16 megabajta ROM-a i 32 megabajta RAM-a. Procesor ima dovoljno snage za dekodiranje MP3 zapisa pa je iPAQ ujedno i MP3 player. Zanimljivost je da iPAQ vrlo dobro prepoznaje vaš rukopis pa ćete ga moći koristiti i kao blok za zapisivanje, a ne samo kao diktafon. Rezultate vaših radnji prikazuje zaslon u boji rezolucije 240x320 piksela. Operativni sustav iPAQ-a je Microsoftov Windows CE, a njegova je slaba strana da se gotovo sav softver mora kupovati, dok za konkurentski Palm ima mnogo više freeware softvera. A sve to stane u kućište dimenzija 130x83.5x77.5 i mase 178g.



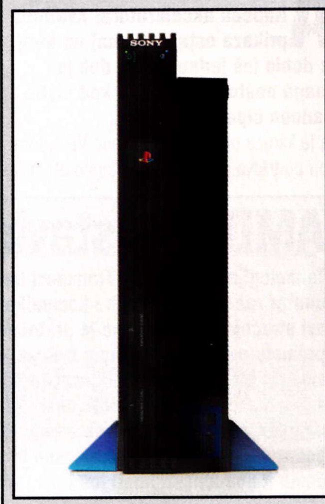
METROWERKS

Programiranje za PlayStation2

Metrowerks je upravo izbacio novu inačicu (2.5) softvera Code-Warrior namijenjenog razvoju igara za PlayStation2

Razvoj igara za bilo koju konzolu ili PC bez gotovih alata i enginea prava je utopija, bez obzira koliko ste dobar programer. Vrijeme potrebno za njihov razvoj duže je nego vrijeme potrebno za razvoj igara. "CodeWarrior" za PlayStation2, inačica 2.5, nudi vašoj razvojnoj ekipi veliki izbor alata kojima jednostavno (ili jednostavnije) možete upravljati mnoštvom funkcija koje PS2 posjeduje, i to pomoću jedinstvenog razvojnog sučelja (integrated development environment - IDE). Posebna je prednost te aplikacije što joj je dodan CWComUtil, COM-temeljen server koji omogućuje podjelu posla, a samim tim i uštedu vremena. Tako primjerice "umjetničkom" dijelu ekipe omogućuje promjenu njihovog "modula" (npr. likovi, scene, pozadine) preko njihovog sučelja, bez promjena u "izvršnom" kodu koji definira "programerski" dio ekipe.

Kako PS2 ima više "procesora", vrlo je važna mogućnost multi-core i multi-procesorskog debagiranja. Tako pomoću CodeWarriora možete analizirati i kontrolirati izvođenje programa na input-output procesoru (IOP), Vector Processing Unitsu (VPU), Emotion Engineu (EE), a sve unutar jednog "debugerskog" sučelja. Bez te mogućnosti, bilo bi gotovo nemoguće otkriti zašto vaša igrica "rikava".



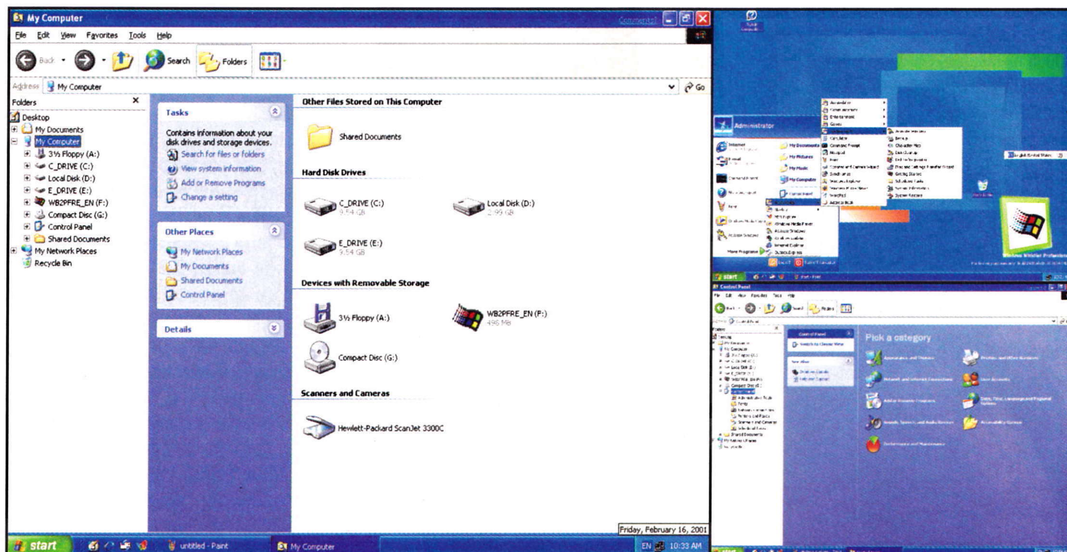
Goran Maravić

MICROSOFT

Drugačiji prozori

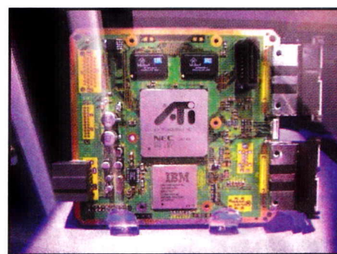
Microsoftov projekt Whistler dobio ime, Windows XP

Microsoft je sredinom veljače predstavio novu inačicu svog poznatog Windows operativnog sustava koji svi koristimo (gotovo svi, bez uvrede linuxašima). Glava Microsofta, Bill Gates, je u muzeju posvećenom pokojnom gitaristi Jimiju Hendrixu u Seattlu održao najavnu prezentaciju Windowsa XP. Donedavno najnoviji Microsoftov operativni sustav u stvaranju nosio je kodno ime Whistler. Njegovom prezentacijom javnosti dodijeljeno mu je službeno ime Windows XP. Temeljen je na proširenom Windows 2000 enginu i, kako kaže Bill Gates: "dovest će moć i prilagodljivost PC-ja na novu razinu". Najveća promjena na novom OS-u koju će vidjeti i najveći laici je potpuno redizajniran izgled sučelja. Izgled Windowsa kakav znamo još od inačice 95 ovaj put se korijenski mijenja. Kako se vidi na priloženim slikama, način rada Windows desktopa ostaje, samo mu je izgled promijenjen. Odlično, ako nam to neće zahtijevati još dodatnih 128 megabajta RAM-a, kao što to obično Microsoftovi uratci čine. Govorilo se i o boljoj integraciji različitih perifernih uređaja poput skenera i digitalnih kamera. Uvedena je podrška za sve raširenije uređaje poput Personal Digital Assistanta i MP3 playera. Postojat će dvije inačice Windowsa XP, jedna namijenjena profesionalnim korisnicima znakovita imena Professional i jedna za kućne korisnike - Home Edition. Prema najavama, dok ovo čitate, Beta 2 inačica će biti dostupna za testiranje ograničenom broju korisnika, službenim testerima i poslovnim partnerima. Windowsi XP bit će dovršeni tek u drugoj polovici 2001. godine.



ATI

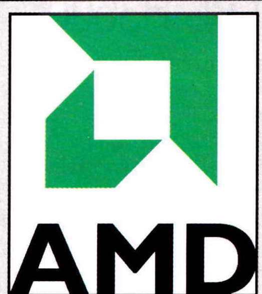
Dvoglavo čudovište



ATI je izdao novu inačicu svog Radeon akceleratora. Kvaliteta prikaza ostaje, a zmaj na kutiji je dobio još jednu glavu, dok je snaga nešto manja nego kod čistih Radeon čipova. Ta je kartica opremljena Radeon VE čipom koji podržava prikaz na dva monitora i ekvivalent je GeForce MX čipu. Oni koji su bili nezadovoljni nVidijinom kvalitetom prikaza i preferirali su Matroxove ili ATI-jeve boje sad su na svome. S obzirom da je Matrox ispao iz utrke zbog nedovoljne snage svojih procesora, ATI ostaje jedini izbor za one koji traže vrhunsku kvalitetu prikaza i žele je projicirati na dva monitora od kojih oba mogu biti LCD. Spomenimo i vrlo povoljnu cijenu, za koju ATI kažu da će biti manja od GeForce2 MX.

AMD predstavio HyperTransport

Tehnologija zvana HyperTransport namijenjena je bržoj i efikasnijoj komunikaciji čipova unutar računala, mrežnih i komunikacijskih uređaja. Kako su to slikovito objasnili AMD-ovi stručnjaci, trenutačno je protočnost podataka između komponenti ekvivalentna prometu na mostu s jednom trakom, a HyperTransport će to proširiti na dvije u svakom smjeru. Maksimalna konfiguracija protoka dopušta prijenos 1.6 gigabajta podataka u sekundi. Tehnologiju je objeručke prihvatila i podržala nVidia, proizvođač trenutačno najbržih grafičkih čipova na tržištu. Kako je jedan od najzahtjevnijih potrošača protoka podataka grafički procesor, jasno je zanimanje nVidije za tu tehnologiju. To će značiti da ćemo u budućnosti imati još brža računala s još ljepšom grafikom u igricama.



Pričaš i baciš

Mobilni telefoni za jednokratnu uporabu

Randi Altschul je vozeći se u svom automobilu, razgovarala na mobilni telefon (ne pokušavajte to u svom) i povremeno gubila signal. To ju je strašno ljutilo (je l' vam poznato?) i poželjela ga je baciti kroz prozor. Kako je to bilo davne 1996., ni dobro stojeća Randi, koja je radila u industriji igračaka i igara te sudjelovala u stvaranju igara poput Miami Vice i Mutant Ninja Turtles, nije si to mogla priuštiti. I tako joj je sinulo napraviti mobitel za jednokratnu uporabu koji će vam prestati vrijediti nakon sat vremena pričanja ili nakon udarca u zid, na asfalt ili neku sličnu tvrdu površinu. Naravno, cijena će odgovarati namjeni. Kako je telefon u razvoju od 1996., već postoji i funkcionalni model. Veličine je kreditne kartice i samo je triput deblji.

Gužva na disketi

Panasonic FD32

Floppy disk bi mogao doživjeti comeback. Matsushita Kotobuki Electronics Industries, vlasnik Panasonic imena, je objavio da će početi s prodajom novog floppy disk drivea koji će imati ne samo mogućnost čitanja starih floppy medija (sjetimo se LS-120 koji nikad nije zaživio) nego će na njih zapisivati 32 megabajta podataka koristeći metode zapisivanja koje se koriste na današnjim tvrdim diskovima i optičkim medijima. Za one kojima 32 megabajta neće biti dovoljno postojat će i novi diskovi kapaciteta 120 i 240 megabajta. FD32, kako se službeno zove taj drive, neće trebati posebno napajanje energijom nego će se napajati iz USB porta na koji će se spajati. Predviđena je cijena niža od 87 američkih dolara, a u prodaju izlazi krajem veljače.

Nema više pješačenja

Universal Studios počinje sa "video on demand"

Universal Studios je najavio da počinje distribuciju svojih filmova gledateljima digitalne kabelske televizije koristeći video on demand tehnologiju. Tako će svaki korisnik moći u bazi filmova izabrati što želi gledati. Kao posrednika za tu uslugu Universal je izabrao Intertainer, malu tvrtku sa samo deset tisuća korisnika, ali se ovo ljeto očekuje širenje usluge na sedam većih gradova u Sjedinjenim Američkim Državama. Mi još uvijek čekamo da se uvede kabelska televizija. U nadi je spas!

iš
a
ibu
se u svom
na mobilni
o u svom)
l. To ju je
poznato?)
oz prozor.
96., ni
a je radila
ra te sud-
a poput
a Turtles,
I tako joj
el za jed-
e vam
at vreme-
rca u zid,
vrdu po-
e odgova-
efon u raz-
ji i funk-
je kreditne
ebljí.

sketi

živjeti
otobuki
asnik
avio da će
floppy
ne samo
floppy
0 koji
će na njih
podataka
anja koje
tvrdim
dijima. Za
a neće biti
vi diskovi
gabajta.
zove taj
no napa-
se napa-
će se spa-
a niža od
prodaju

počinje
and"
avio da
h filmova
abelske
on de-
će svaki
ova iza-
o posred-
sal je iza-
rtku sa
ika, ali se
usluge na
Sjedinje-
a. Mi još
de kabel-
spas!

TEŠKI DANI ZA IGRIVOST

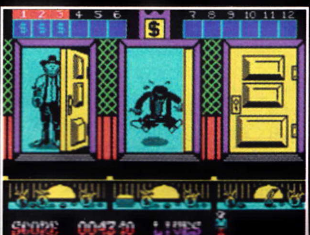
Igrivost... Niste li, sunca mu kalajisanog, za taj pojam već negdje čuli? Igrivost ovdje, igrivost ondje, riječ je to na koju naiđemo u svakom broju Hackera barem pedesetak puta. Znate već kako to ide: "Grafika i zvuk su u redu, ali je igrivost na niskoj razini". Ili "Što ti vrijede milijuni boja i tisuće poligona kad se to jednostavno ne da igrati". Neće pak izostati ni komentari poput "Sve je to u redu, ali igra jednostavno nema dušu" te se čovjek mora upitati što sve to, dovraga, znači?! Čini se da su to tek floskule kojima se autori (moja malenkost uključena) rado razbacuju pokušavajući definirati taj dosad još nedovoljno određen i istražen fenomen. Iako nemam iluzije da ću ga baš ja u cijelosti shvatiti i secirati, vrijedi pokušati ne bih li skinuo barem djelić njegove tajanstvenosti.







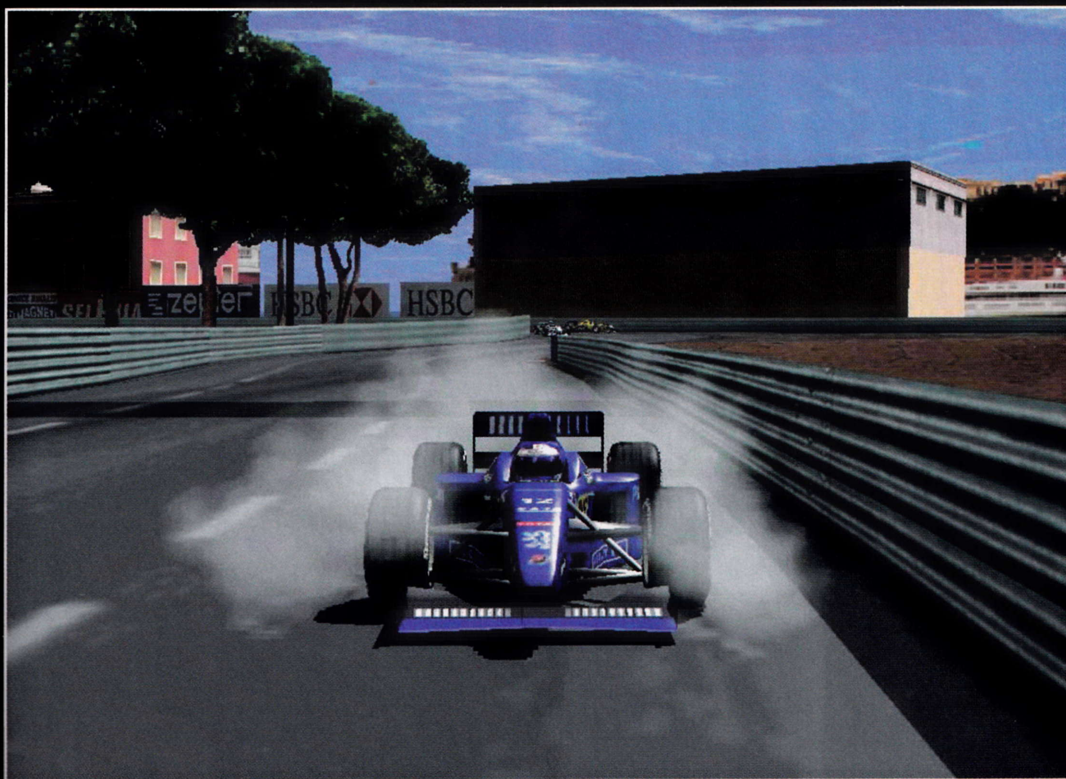


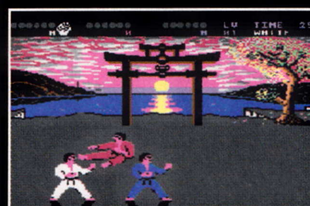




Piše: **Krešimir Lauš**

No s definicijama ćemo malo pričekati jer sve ima svoje početke, a oni vezani za igrivost su posebno zanimljivi. Iako sam siguran da velika većina modernih gejmera ima barem neke predodžbe o počecima igara uopće, još sam sigurniji da se iste uglavnom vežu za različite Amige ili Komodorce. Tek će se oni stariji prisjetiti prvih pokušaja digitalno-interaktivne zabave poput famoznog Ponga i još famoznijeg PacMana. Ako pak vama mlađima kažem da je spomenuti Pong bila "igra" koja se igrala tako da su na krajevima ekrana bile pokretne platformice pomoću kojih je jedna strana trebala zabiti pogodak onoj drugoj i da se sve odvijalo u čak dvije "boje" (crna i bijela) , ubrzo će vam sinuti da onda osim same igrivosti ništa drugo nije ni postojalo! Doista, onda je pojam "grafika" bio vrlo mističan i rezerviran za računalne znalce i "hakere" koji bi se sličnima razbacivali pred običnim smrtnicima nabijajući im duboke i neizlječive komplekse. No nakon što su različiti Invadersi, Scrambleovi i slični utrli put daljnjem razvoju, u ponudi su se konačno našli i grafičko-zvučni aditivi koji su polako, ali sigurno počeli komplicirati cjelokupnu situaciju. Ipak, sve do pojave 16-bitnih računala igrivost je bila i ostala jedina stvar zbog koje bismo određeni proizvod kupili i stavili na oltar štovanja ili ga pak bacili u prašnjavi kut ormara da više nikad ne ugleda svjetlo dana. Logično, ta je situacija bila izravna posljedica još vrlo primitivnih tehničkih mogućnosti tadašnjih strojeva, tako da nitko nije morao razbijati glavu s tim koliko dotična igra ima boja ili u kojoj se rezoluciji vrti. Da smo i htjeli o tome razmišljati, ne bi nam koristilo jer nije bilo referentnih sustava prema kojima bismo mogli uspoređivati tadašnje dosege i mogućnosti. O vječnoj borbi gumice i debeljka ovaj put ipak neću napisati ni riječi... No, pojavom nešto moćnijih strojeva koji su konačno došli do tog stupnja da su igrača mogli impresionirati ne samo stilom i idejom, nego i svojim vizualno-auditivnim obiljem, sama je igrivost polako počela padati u drugi plan. Kako se kaže: "Sve je ostalo povijest", a trnovit put razvoja do današnjih igraćih delicija ostat će zauvijek zapisan u vremenu i umu svakog barem malčice strastvenijeg igrača. No dobro, bilo bi dosta s nostalgičnim vraćanjima u prošlost, treba se zapitati kakva je situacija danas. Prvo i osnovno, promatramo li suvremenu igrivost, treba odmah reći da ju je nemoguće shvaćati kao jednoznačnu pojavu jer se u različitim žanrovima i tipovima igara primjećuje u različitim pojavnim oblicima. Tako je, upravo su današnji, jasno definirani i odvojeni žanrovi (mada u posljednje vrijeme dolazi do nekih stapanja) presudan trenutak koji vrlo precizno definira "ono nešto" zbog čega želimo igrati baš tu pripadnicu određenog žanra. Pogledajmo, primjerice, pucačine iz prvoga lica. Koji je to hipnotički element koji nas tjera da neke od njih pređemo do kraja? Grafika? Hm, u neku ruku, ali samo do određene mjere jer su bezbrojni primjeri grafički vrlo raskošnih igara (najčešće s licenciranim enginima) s divnim specifikacijama i tehnikalijama ne vrjednijima od medija na kojem su snimljene. Je li to onda level design, čija pravilna kreacija osigurava zanimljivo napredovanje i neprestano otkrivanje novog? Ili pak maštovitost neprijatelja i izbalansiranost oružja zbog čega će sve djelovati dinamično, zanimljivo i natopljeno adrenalinom? Teško je reći jer je vjerojatno riječ o pravoj kombinaciji svih gorespomenutih elemenata, no ako ustvrdimo upravo to, definiciji igrivosti nismo se približili ništa više negoli na početku teksta. Što je s RTS-om? Neki će reći da je najvažnija brojnost i raznovrsnost trupa i jedinica (Total Anihilation), drugi pak da bez dobrog AI-ja i moćne taktičke kontrole nema ničeg (Tiberiun Sun), dok će se treći zaklinjati da je najbitniji "onaj osjećaj moći" koji izvire iz upravljnja golemim vojskama u monumentalnim bitkama (Shogun Total war). Zaključak se opet krije negdje u sredini, izmiješan sa svim važnijim sastavnicama koji čine kvalitetnu igru. No, ponovno nismo došli do same biti i odgovora na osnovno pitanje. Pogledajmo FRP... Jasno, svi će ko iz puške reći da bez duboke i intrigantne priče nema ništa, da su goleme količine različitih akrepa i nemani (Baldurs Gate), baš kao i cijela paleta maštovitih spellova i oružja (Diablo, anyone?), osnovni preduvjeti bez kojih jedna frpica ne zavređuje ni letimičan pogled. Složit ćemo se pak i u tome da je vrlo bitan i jedinstveni FRP osjećaj imerzivnosti te potpunog stapanja s alternativnim virtualnim svijetom (Might and Magic serijal), koji nam na jeftin i lak način omogućava bijeg iz realnosti i sive stvarnosti. Doista, eskapizam je vrlo važan trenutak takvih igara, ali zašto ga onda u jednoj možemo iskusiti, a u drugoj (koja sadržava sve navedene elemente) ne?! Vidite, situacija je vrlo zamršena tako da je doista lako reći "Igra je igriva i doviđenja" te potom mudro završiti recenziju i izbjeći daljnja objašnjenja. Ipak, kroza sve navedeno provlače se bar neki zajednički elementi, u cijelosti neovisni o tipu i vrsti igara u kojima se nalaze. Vjerojatno je najvažniji od svih primarni odnos uloženog igraćeg truda i adekvatne nagrade koja bi ga trebala slijediti. Prateći to načelo, lako ga možemo pronaći u bilo kojem "dijelu softvera" na koje nam padne naše istraživačko oko. Primjerice, za svaki uspjeh u kakvom FPS-u igrač bi

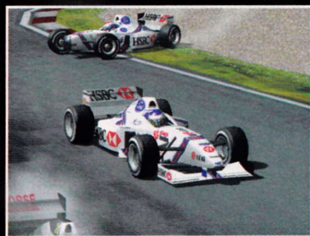


















morao biti nagrađen odgovarajućom animacijom, kakvim efektnim rasipanjem crijeva (glava, udova, kostiju, koštane srži itd.), pronalaskom moćnijeg oružja i slično. Nagrada bi se morala iskazati i u izražajno RAZLIČITIM nivoima koji bi vas tjerali da igrate dalje i dalje, samo da biste vidjeli kakvi se još "darovi" kriju iza idućeg ugla! RTS bi pak svojim lako shvatljivim kontrolama i sučeljem morao nagraditi igračev uloženi trud u proučavanju funkcioniranja igre te ga na sve višim nivoima taktičke zrelosti stalno obasipati sve većim izazovima i pohvalama. Slična se čar krije (ili bi se bar morala kriti) i u FRP-u, gdje nakon mukotrpnog nabildavanja likova i uspješno riješenih questova igrač kao dar prima moćnije spellove, fantastičnija oružja i neočekivane peripetije i grananja priče. Vidite, iza svega se mora kriti motivacijski odnos koji nam ne smije dopustiti da na igru otupimo te postanemo ravnodušni i rezignirani. Upravo je to element koji je tako teško postići, taj ezoterični i neuhvatljivi pojam za kojim tragamo... Da, vrlo ga je teško postići, ali ga je u posljenje vrijeme, čini se, još teže shvatiti jer su ga autori određenih igara potpuno krivo protumačili i od njega napravili neprepoznatljivu i izvitoperenu kašu. Pogledajte samo ta moderna, prepotentna kompliciranja koja se primjećuju u idiotski minucioznim detaljčićima (primjerice, razvoj u ST: New Worldsu) pa čak i u perfidno zakukuljenim majmunskim zagonetkama koje nekim igrama uopće nisu potrebne. Doista, zašto jednu akciju upropaštavati suvišnim forsiranjima nebuloznih glavolomki kad im ondje uopće nije mjesto (Daikatana, anyone?). Te i bezbrojne slične gluposti samo stvaraju zamor i osjećaj igranja transformiraju u senzaciju tlake i mučnoga rada. Krivulje učenja negdje su pak toliko otegnute i dosadne da su one same sposobne odbiti igrača od daljnje muke s takvim neslavnim uratcima. No, i to bi bilo probavljivo da se nakon njihova usvajanja u igri krije nešto zanimljivo i vrijedno vašeg prethodnog "školovanja". Sve dok takvo što izostaje, igrač se može jedino osjećati napuštenim i prevarenim! No zbog čega se to uopće radi, zbog egoističkih poriva određenih programera koji kao da žele dokazivati svoju pamet i superiornost svima koji zaigraju njihove proizvode ili je pak riječ o maskiranju potpune nekopentencije za izradu kvalitetnih i zanimljivih igara. Doista, baš kao i famozni technobable (nabacivanje s izmišljenim, kvazinaučnim izrazima) iz popularnog Voyagera, tako i sva sila nametnutih sitnica i idiotarija može prikriti samu trulu srž i nekvalitetu cijele igre. Hej, ovo je samo usporedba, ne kažem da je Voyager truo! Uostalom, najbolja je krinka svakako suvremena grafika i tehnička strana cijele industrije koja je došla na takvu razinu da svatko s barem malo novca može napraviti "celofanski" impresivnu igru koja neoprezne igrače može nagnati na pomisao da se ispod šarenog papirića nalazi nešto pozornosti vrijedno (odličan primjer za to mogao bi biti KISS: Psycho Circus). No stvar koja spašava suvremenu igrivost svakako je multyplay koji iz korijena piše nova pravila jer nije sputan samim sobom, nego je igra onoliko zanimljiva i zabavna koliko su zanimljivi i zabavni sami ljudi koji u njoj sudjeluju. Zbog toga je multyplay i stekao tako široku slavu, no obzirom da je taj fenomen ipak ponešto udaljen od teme ovoga teksta, o njemu neki drugi put. Kako dakle sumirati cijelu stvar, kako, dovraga, precizno definirati suvremeni playability? Teško je reći, no mislim da je najbitnije da proizvođači igara shvate da stvaraju upravo IGRE i ništa drugo, te da je upravo to njihovo poslanstvo i svrha pod ovim suncem. Shvatimo li sami da se od igara ponajprije traži razonoda, opuštanje i zaborav svjetovnih problema, neće nam biti teško doći do individualnog zaključka o igrivosti i do odgovora na pitanje zašto, dovraga, uopće trošimo vrijeme na tu bezbrižnu i tako slatku zabavu.

Vedran Sandić

Past ćeš od tarota, možda i od metka

CLIVE BAKER'S UNDYING





PROIZVOĐAČ	Dream Works
IZDAVAČ	EA
ŽANR	FPS- horor
IZLAZI	u ožujku 2001.

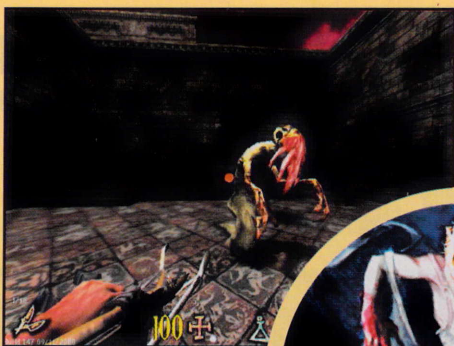
U današnje je vrijeme poprilično teško proizvesti igru određenog žanra koja bi isplivala na površinu u moru sličnih, a to pogotovo vrijedi za FPS shootere koji bi se mogli podijeliti u dvije skupine. One namijenjene mrežnom igranju u kojima je bitna akcija, akcija i samo akcija te FPS-ove za jednoga igrača koji osim akcije nude i određenu priču. Kako su standardi iznimno visoki i na jednom (UT,Quake3:Arena) i na drugom (Half Life, Soldier of Fortune) području, teško je napraviti nešto novo i dobro bez određene inovacije. Kvalitetni grafički enginei koji su na tržištu omogućuju developerima da uz lagane modifikacije stvore još jednu vizualno prekrasnu igru "standardne" igrivosti (obzirom da se svi oslanjaju na iste enginee), tako da je uz grafiku potrebno dodati još i "ono nešto" što će je izdići iznad konkurencije. Miješanje žanrova je iskušani recept za "to nešto", koji igru može izdignuti ili je spustiti duboko ispod nekakvog prosjeka. Dečki iz DreamWorksa su tako odlučili uzeti najbolje dijelove iz horor žanra (priča, jeziva atmosfera, mračne lokacije, različite zagonetke itd.) i ubaciti ih u neki od FPS enginea koji su na tržištu (konkretno, UT-ov engine).

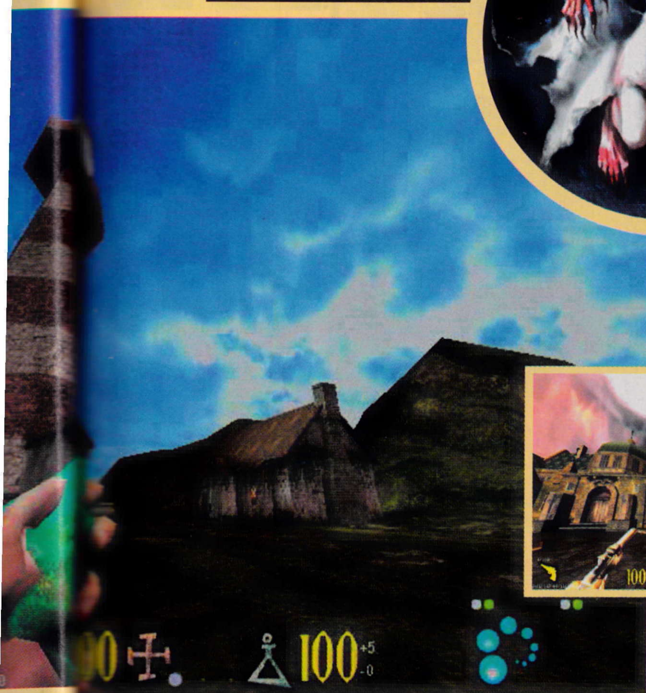
CLIVE BAKER

Obzirom da je u horor igrama priča vrlo bitna za cjelokupnu jezovitu atmosferu, Dreamworks je zaposlio poznatog britanskog pisca horora, iskoristivši i njegovo ime u nazivu igre ne bi li i na taj način privukao određeni dio njegove publike. Vrijeme radnje su 20. godine sad već prošloga stoljeća. Mjesto radnje je Irska. Vi ste u ulozi Patricka Gallowaya, velikog majstora okultizma koji se, osim različitim magijama, jednako dobro koristi i vatrenim oružjem. Patrick je pozvan na pradjedovo imanje staroga prijatelja Jeremiaha koje je prokleto teškom kletvom "neumirućeg" kralja. Jeremiahove ostale rođake (ukupno četiri) su već posjetili glasnici smrti i sada svi zajedno pokušavaju doći glave jednome Jeremiahu koji je posljednji predstavnik uklete obitelji. Na vama je da svim raspoloživim sredstvima pokušate skinuti kletvu s obitelji, ali se pritom morate boriti i protiv četvorice rođaka vašeg prijatelja Jeremiaha, a na kraju i protiv samoga kralja.

RESIDENT EVIL IZ PRVOGA LICA

Horor avanture kao što je Alone in the Dark ili megapopularni survival horor Resident Evil su se odvijale u trećem licu pa ste vi zapravo upravljali svojim likom koji se kretao kroz statične scene u kojima su se mogli koristiti "filmski" kutovi kamere ne bi li se stvorio što veći dojam horor filma. Osim dobre priče i zanimljive zagonetke koju treba riješiti, veliku zaslugu za popularnost tih igara nosi baš pogled iz trećeg lica koji je omogućio da se naglom promjenom kuta kamere uz dramatičnu glazbu realno prikažu krvave scene koje krase svaki film strave. Prebacivanje iz trećega u prvo lice automatski isključuje mogućnost korištenja





filmskih kadrova tako da su si dečki iz Dreamworksa postavili poprilično težak zadatak. No, drugi kutovi kamere će se ipak koristiti; u trenucima kad uspješno svladate nekog neprijatelja, kut kamere bi se trebao promijeniti da bi se što efikasnije (drugim riječima, što jezovitije) prikazala njegova smrt. Ako se tome dodaju i dijelovi tijela popraćeni hektolitrima krvi koji špricaju na sve strane pa tako i u vas, zaklanjajući vam na trenutak pogled (drugim riječima, povremeno ćete se morati odmoriti da bi se sva ta silna krv iscijedila s ekrana), jasno je da će se ova igra pojaviti u trgovinama s napomenom da nije namijenjena mlađima od osamnaest godina. Premda bi se igra mogla označiti kao pokušaj prebacivanja Alone in the Dark ili Resident Evil serijala u prvo lice, ovdje će ipak biti ponajprije riječ o shooteru, tako da će avanturistični dio koji krasi gore navedene igre biti ipak gurnut u drugi plan. Kao što sam već napomenuo na početku, igra se temelji na Unreal Tournament engineu koji je dodatno modificiran i za optimalni užitak zahtijeva neku od novijih grafičkih kartica.

VATRENE LOPTE UMJESTO BACAČA RAKETA

Sustav borbe bi se u neku ruku mogao i usporediti s borbom u UT-u obzirom da je lijevi gumb miša zadužen za primarno, a desni za sekundarno oružje. Kao primarno možete birati neko od vatrenog oružja, koje je prilagođeno vremenu u kojem se igra odvija tako da nećete naokolo juriti s bacačem raketa, nego su vam u ponudi pištolji, molotovljevi kokteli, sačmarice pa sve do manjih topova koji su se koristili u 1. svjetskome ratu, a kao sekundarno možete koristiti jednu od osam magija. Mada već na samo spominjanje magija jedan veći dio igrača koji ne podnosi RPG igre počinje negativno klimati glavom, proizvođač nas uvjerava da su više nego jednostavne i da ih se mora prihvatiti kao još jedno novo (inovativno) oružje u arsenalu jer podižu već poznati stil borbe (UT) na jednu novu razinu. Uostalom, nije li glavni lik u igri veliki majstor okultizma, a u horor filmovima je ionako sve moguće. Napredujući kroz igru nailazit ćete na "pojačala" koja služe za pojačanje određene magije. Svaku ćete moći pojačati pet puta, a tada se drastično mijenjaju i njezine mogućnosti. Tako primjerice magija za ispucavanje plazme u kombinaciji s nekoliko pojačala omogućuje pucanje kroz sve prepreke koje su vam u blizini, uključujući i zidove pa ćete se moći riješiti protivnika osluškujući što se događa u okolnim prostorijama. Ovu bi opciju bilo vrlo zanimljivo iskušati u multiplayer modu. Magija će imati značajnu ulogu i u istraživanju mračnog i sumornog okoliša jer ispucana vatrena lopta osvjetljava prostor oko sebe pa ćete moći vidjeti što se događa u dubini mračnog hodnika. Ali pritom ipak treba biti oprezan jer će umjetna inteligencija vaših neprijatelja biti na visokom stupnju te će oni, ovisno o situaciji, uhvatiti maglu ili se lijepo primiriti i pričekati vas u zasjedi. Osim napadačkih magija, postojat će i pasivne, koje su zadužene za vaše zdravlje, ali vam omogućuju i da oživite nekog upravo ubijenog neprijatelja koji će se u znak zahvalnosti boriti za vas sve do svoje smrti (a tada će ga opet oživiti neprijatelj i onda će se jadnik opet boriti sve do svoje smrti protiv vas, a tada ćete ga opet vi oži....).

UKRATKO O Dreamworks



Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg i David Geffen osnovali su 1994. tvrtku koja će biti više naklonjena umjetnicima negoli producentskim (čitaj, *more money*) zahtjevima. Osim dobrih filmova, posrećilo im se i s više zapaženih igara, stoga željno očekujemo svaki logo s dječačićem koji visi s polumjeseca.

KAD SE SVE ZBROJI....

Deset golemih područja na kojima se igra odvija i koji nam vjerno dočaravaju mističnu atmosferu i stil života malog mjesta s početka prošloga stoljeća negdje u Irskoj. Osam različitih oružja kao što su pištolji, molotovljevi kokteli, sačmarice, topovi. Osam vrsta magija kojima ćete moći rasturati protivnike. Pet bossova plus mnoštvo "običnih" neprijatelja. I na kraju, superiorna audio-vizualna prezentacija. Hoće li nas to uspjeti natjerati da "malo" vremena odvojimo za najnoviji uradak DreamWorksa?

Postat ćete okultni istraživač zato što:
- **volite horor priče**
- **smatrate UT engine jednim od najzanimljivijih na FPS tržištu**
- **se volite "opustiti" uz hektolitre krvi**

Don't get upset mr. capone

GANGSTERS 2: VENDETTA



PROIZVOĐAČ	Hothouse Creations
IZDAVAČ	Eidos interactive
ŽANR	RTS
IZLAZI	uskoro

U svijetu zabave, tj. show-businessu, rijetki su žanrovi koji toliko intrigiraju publiku kao onaj gangsterski. Naše zanimanje za organizirani kriminal prelazi u opsesiju. Svi volimo gledati filmove o obitelji Corleone, Luckyju Lucianu, Caponeu, u kojima zapovijedaju svojim vojskama negativaca. Štoviše, čak se ni redatelji ne trude prikazati ih osobito negativnima. Knjige, filmovi i stripovi zarađuju brda novca pa i nije tako čudno da se pojavljuje i igra te tematike. Prije dvije-tri godine Eidos Interactive i Hothouse su izdali pomalo čudnu, ali prilično obećavajuću strategiju – *Gangsters.* Bila je to kombinacija real-time i turn based igre. Kod igrača je prošla loše zbog različitih nedostataka kao što su manjak konzistentnosti, loše razrađeno sučelje, slaba dokumentacija, sporost događanja i općenito visokog stupnja zahtjevnosti. Unatoč tome, programeri su se odlučili ponovno primiti posla i napraviti nešto mnogo bolje, a po najavama čini se da su u tome i uspjeli.

OSVETA...

Priča novih *Gangstersa* je smještena u imaginarnu državu New Temperance u vrijeme prohibicije. Vi igrate kao Joey Bane i nedavno ste se vratili u svoj rodni grad nakon odsluženja vojske. Otac vam uskoro biva brutalno ubijen pokušavajući zaraditi koji dolar prevozeći alkohol za mafiju. I vaš ujak biva teško ranjen, ali se uspijeva izvući. Upravo vam on postaje mentor na vašem osvetničkom putu. Ubijanjem ljudi povezanih s ubojstvom vašega oca dolazite do Caina Langhama koji ga je i naredio. No tek sada shvaćate da je to samo mali dio i da je ta mafijaška organizacija vrlo moćna i velika. Sada trebate stvoriti svoju mafijašku obitelj i skupiti ljude specijalizirane za reketarenje, ubojstva i umijeće nagovaranja (ljude koji znaju dati ponudu koju druga stranka ne može odbiti). Na taj način postajete sve jači i jači i samim time sve bliži glavnom čovjeku druge mafijaške obitelji, čovjeku najodgovornijem za smrt vašega oca...

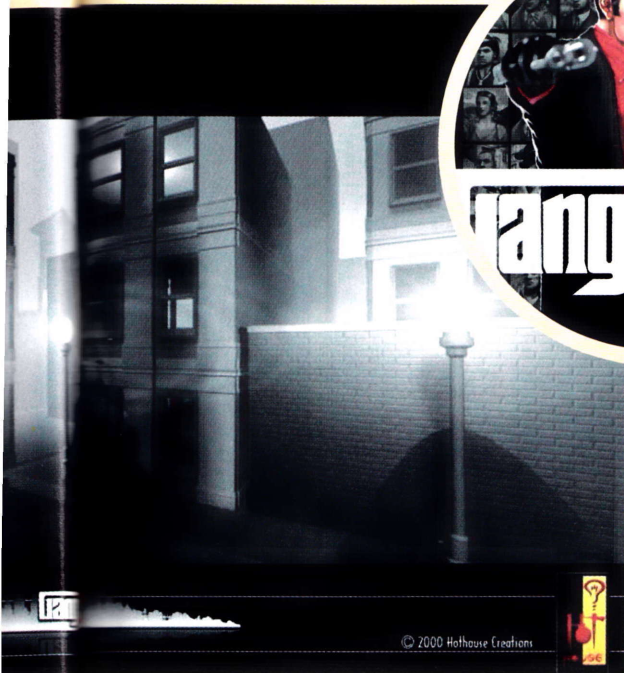
NEKE NOVINE

Proizvođači su osvježili real-time engine, dodavši između ostaloga i izmjenu dana i noći koja će igrati važnu ulogu u vašem planiranju strategije. Neke poslove ćete moći obavljati danju, dok je bordele i unosnije i sigurnije voditi noću. Jedna od najvažnijih stvari su dnevne novine kroz koje ćete dobivati sve informacije o statusu vašega kriminalnog carstva, a tu ćete doznati i sve drugo što je od važnosti - primjerice, tko je sve uhapšen, koga trenutačno možete unajmiti ili koji su od vaših gangstera na FBI Most Wanted popisu... Svi vam ti detalji mogu pomoći u donošenju odluke za sljedeću misiju.
Karakteri imaju svoje specifične vještine pa tako primjerice dobar vozač može loše pucati. I vi također možete utjecati na to: ako ostavite inače vjernog čovjeka na straži













nekoliko dana bez odmara, on će možda poludjeti i izdati vas neprijatelju. Ali ako održavate svoje ljude sretnima, i produktivnost će rasti. Također je vrlo dobro da su sada ti karakteri osjetljivi na različite situacije i u danim prilikama drugačije reagiraju.

Najbolja stvar od svega je da igra više nije kombinacija real-time i turn based načina igranja nego je u cjelosti real-time strategija, što bi trebalo unijeti znatno više napetosti. Doduše, neki dijelovi igre i dalje zaustavljaju vrijeme, ali to je rijetko, a i svakome dobro dođe predah.

Igrate, tj. napredujete u igri kao u kakvoj kampanji. Dobijete li zadatak, trebate ga ispuniti, a tek kad ih nekoliko završite, možete napredovati u idući grad. Zadaci mogu biti jednostavni, poput pljačke banke, ili komplicirani, primjerice naručeno ubojstvo nekog poručnika. Kao što je Jason Stapleton, jedan od glavnih u Hothouse Creations objasnio: "Svaki scenarij u igri će imati svoje postavke potrebne za pobjedu. Igračima će biti zadani primarni i sekundarni zadaci da bi završili misiju. O tome koliko igrač dobro završi neku misiju ovisit će brzina i kvaliteta napretka kroz samu igru."

Programeri također pokušavaju što je moguće više smanjiti kontrolu nad različitim dohodcima i novčanim sredstvima da bi poboljšali igrivost jer je to smetalo u prvome dijelu. Prije svake misije ćete imati briefing u sklopu onoga što Eidos zove "in-game advice". Možete, naravno, ignorirati savjete, ali će novim igračima u svakom slučaju dobro doći kao smjernica u rješavanju različitih zadataka. Također se najavljuje multiplayer za osmero igrača preko Interneta ili LAN-a.

Bit će također zanimljivo vidjeti koliko su uspjeli učiniti igru realnom. Pitanje je hoće li nas moći totalno ufurati u ozračje druge strane zakona, i to prije sedamdesetak godina. Proizvođači su se uistinu potrudili napraviti što prepoznatljivijim taj svijet pa su pogledali čak i nekoliko zanimljivih filmova. Pa dobro, iskreno, čovjek se i ne mora ne znam kako truditi da pogleda filmove poput Bonnie i Clyde, Karlitov način, Kasino, Dobri momci, Nedodirljivi i, naravno, neizbježnu trilogiju Kum. Ako uspiju prenijeti samo dio atmosfere iz svakog od njih u igru, onda će to nesumnjivo biti veliki hit. Pa ako vam stvarno nije dosta suđenja zločinačkoj organizaciji i općenito organiziranog kriminala u nas ili ako ste od malena željeli postati boss u *Cosa nostri*, ovo će biti savršena igra za vas. Štoviše, čini se da prava *Cosa nostra* i nije što je nekad bila jer ako bi im do prije deset godina netko stao na žulj, toga vrlo ubrzo nije više bilo među živima tkogod on bio, policajac, sudac ili čak saborski zastupnik. Pa ako vam se ta nova mekoća talijanske mafije ne sviđa, sad ćete imati priliku sami voditi poslove, stvarati prijatelje i brutalno ubijati neprijatelje i izdajice. Treba se jedino nadati da nećemo predugo čekati na igru - već se predugo priča o njoj, a znamo kako to može završiti kad se igra dugo najavljuje, a nikako da izađe. Naime, trebala je izaći u prvom mjesecu, a eto još je nema. No dobro, u međuvremenu možemo skoknuti do videoteke i posuditi nekoliko kultnih filmova ili još bolje do suda u Zagrebu i gledati pokajnike i mafijaše suočene s našom pravnom državom. Nije ni to loše :). No, šalu na stranu, test igrači i kritičari koji su imali priliku vidjeti igru slažu se da je ostvaren golem pomak u odnosu na prethodnika, pa živi bili i vidjeli.

UKRATKO O Hothouse Creations



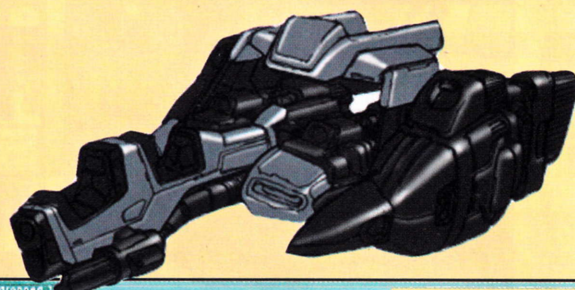
Osnovani su u Bristolu prije četiri godine, zapošljavaju oko 50 ljudi i prilično se brzo probijaju na tržištu. Tvrtka je nastala zaslugom Martina Carra, Roba Daviesa i Petera Morelanda. Dugo su surađivali s Eidosom i ta suradnja još uvijek traje. Prva igra su im bili baš *Gangsters: Organized Crime*, nakon čega su slijedili naslovi poput *Cutthroats: Terror on the High Seas* i *Abomination: The Nemesis project*. Trenutačno su izdali igru u Velikoj Britaniji *Who wants to be a millionare*, koja se zasad vrlo dobro prodaje. Kao jedan ambiciozan tim, uvijek traže nove nadarene ljude pa ako ste zainteresirani, posjetite adresu **www.hothouse.org**

Poželjet ćete biti veliki boss jer:

- **ste brutalan čovjek koji voli imati vlast, a ne zanima vas regularna politika**
- **uvijek ste željeli švercati alkohol u doba prohibicije**
- **baš volite one slatke mitraljeze**

NAJAVLJUJEMO Kristina Jeren

TRIBES 2



PROIZVOĐAČ	Dynamix
IZDAVAČ	Sierra Studios
ŽANR	3D akcija
IZLAZI	krajem 2000.

Svima je već jasno da će svaka uspješnija igra doživjeti svoj nastavak, samo je pitanje vremena kada će se to dogoditi. Ne znam ponestaje li ljudima ideja, ali svako malo na tržište izleti neka nova generacija grafičkih kartica pa bi bilo glupo ne napraviti koju igru i za njih, pa makar preradivši samo engine neke stare.

ONLINE KOLJAŽA

Originalni *Tribes* je u početku polako širio svoju popularnost, da bi od kraja 1998. pa do danas stvorio jednu od većih *online gaming* zajednica. U tom *online 3D shooteru* sudjelovali ste u raazličitim misijama kao pripadnik jedne grupe koja u borbe ulazi s koliko - toliko razrađenom taktikom. Aktivnost pojedinca svodila se na prilagođavanje grupi i njenim strategijama kako se igra ne bi pretvorila u bjesomučno divljanje po karti, "Aaaaaarrr! Umri, smeće!!" i ostale nježne oblike konverzacije.

KUPI - PRODAJ

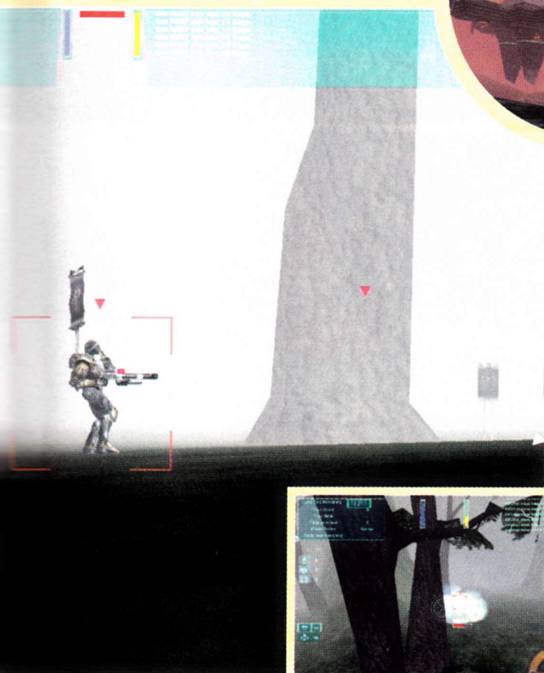
Što se *3D shootera* tiče, sve je više - manje rečeno, nema tu izmišljanja tople vode, barem kad je riječ o koncepciji i realizaciji igre. Ono u čemu se oni mogu razvijati, a što je itekako potrebno, je grafika. Programerima bi glavni cilj trebao biti kako iz što prizemnijih konfiguracija izvući maksimum performansi, ali se čini da je u posljednje vrijeme moderno da vam igra podržava samo pet posljednjih *high - end* grafičkih kartica i procesora. Može li se tome stati na kraj, ne znam, ali kako najavljujem jedan *remake 3D shootera*, željela bih da se to konačno i dogodi. Iako, iskreno, sumnjam... No, vratimo se mi našim *Tribesima* broj dva. Odmah u glavu: *Tribes 2* podržavat će simultanu igru do 50 igrača, računalno ili ljudski kontroliranih na računalima povezanim lokalno ili Internetom. Želite li se priključiti u već postojeću igru, uz nekoliko klikova mišem posao je obavljan, a ni kreiranje servera na koji se drugi mogu spojiti neće biti *rocket science*. Jednom kad uđe u igru, igrač će se moći priključiti već postojećoj grupi ili pak osnovati vlastitu hordu razbijača s kojom će igrati. Komunikacija među kolegama moguća je preko e - maila, instant poruka, zvučnih poruka... Cijeli je interface zamišljen vrlo jednostavno da bi se bez prevelikih komplikacija odmah prešlo na akciju. Ni početnici nisu zanemareni, za njih postoji posebna *training* kampanja u kojoj će moći naučiti osnove dobre šore i poslije se ravnopravno uključiti u igru.

Postoji više modova, odnosno načina na koji se igra može igrati: *Capture the Flag* klasik je u kojem se morate dočepati neprijateljske zastave i odnijeti je u svoju bazu. *Capture and Hold* je igra u kojoj

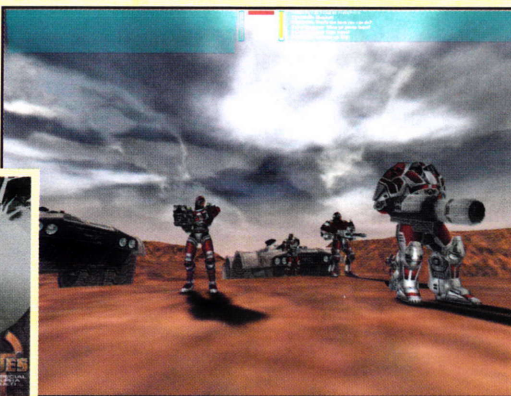


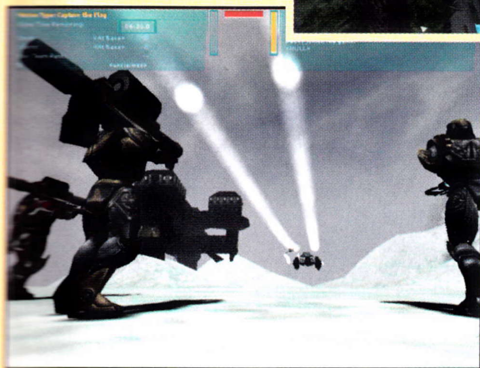










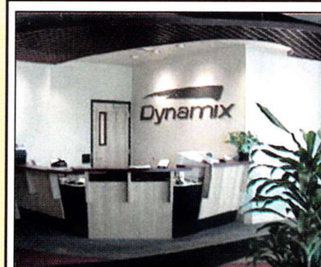


branite neki svoj teritorij, konkretno zauzimate neku lokaciju, a onda je morate i zadržati određeno vrijeme. *Siege* je meni najzanimljiviji način igranja: jedna grupa napada neku metu svojih protivnika, a oni je brane. Kad se misija završi, uloge se mijenjaju te sada napadači brane svoju metu. Cijeloj ideji poseban doživljaj daje igra u timovima - za one koji baš ne vole nogomet, a ne vole ni igrati sami...

NOVINE?

Najviše nas, dakako, zanima nudi li novi nastavak što novo igračima. Stare nostalgične fanove razveselit će vijest da *Tribes 2* donosi i oružja iz prvog dijela - *chain guns*, *grenade launchers*, *blaster* (pravo ime za oružje velikog dometa), ali nije propuštena prilika da se utrpaju i nova, koja su vam eventualno uzmanjkala - navođene rakete, mine, različite granate i eksplozivi... *use your imagination*. Ideja ja bila osigurati ljudima veliki izbor oružja za svaku priliku. Njegova učinkovitost ovisi o sposobnosti igrača i situaciji u kojoj ga koristi. To znači da je u igri potrebno i malo misliti, ali samo malo, jer ipak je smisao ovakvih igara neograničeno divljaštvo, ma koliko se god mi pravili pametnima. U nastavku *Tribesa* autori se nisu bavili samo oružjem, nego i obranom, odnosno štitovima koje morate nositi. Ako ste u ulozi napadača, definitivno vam neće trebati jednako otporan štit kao kad se branite. Igračima će tijekom igre biti dostupni različiti oklopi koji će se mijenjati zajedno s vrstom sukoba. Svaki štit ima svoje određene prednosti i mane pa ćete jedan koristiti u napadu, drugi u obrani, treći kao snajperist, četvrti u popravku baze itd. Novost je i upotreba vozila, i to ne samo prometala za jednu osobu i njegovo oružje, nego će biti i onih s laganim strategijskim elementima, kao što je primjerice *thundersword bomber*, vozilo za troje, i to troje s različitim funkcijama i oružjem u igri. Takvim se kombinacijama želi postići veća učinkovitost grupe i što zanimljiviji *gameplay*. Postoji gomila takvih vozila, ali nema nekog smisla nabrajati ih prije recenzije. Uglavnom, neće biti ukras u igri niti služiti za zabavu u slobodno vrijeme, nego će imati vrlo važnu ulogu. Grafički *engine* koji će posvetiti sve ove divote i spojiti ih u jednu još divniju trebao bi biti (pa valjda i je) mnogo bolji od originalnog (dakle, zaključili smo da je za *Tribes 2* napravljen posve novi engine) i da bi vizualni dojam tebao biti vrlo, vrlo dobar. Ne bih htjela biti zao prorok, ali zar se svaka najavljivana igra ne hvali takvim značajkama, a sami smo svjedoci da se to baš i ne realizira svaki put, stoga zasad radije ostanimo suzdržani, ili vjerujmo *screenshotovima*. Iako nigdje ne piše na kojim su strojevima oni grebani... Na E3 - u je ovaj engine bio prezentiran u svom najboljem svijetlu. Klasično, najavljuju se i *breathtaking* svjetlosni efekti i detaljno animirani likovi te golemi otvoreni prostori (engine bi trebao moći generirati beskonačno velike karte, što god značilo to "beskonačno"), blagi prijelazi između interijera i eksterijera. Novost je i dodatak u pogledu promjene vremenskih uvjeta u realnom vremenu pa nam tako neće nedostajati ni kiše, magle, snijega, a ni munja. Iz svega toga, u kombinaciji s vodom, lavom (ne lav, nego lava) i pijeskom, trebalo bi izaći i nešto vrijedno gledanja. Šećer na kraju, u igru će biti inkorporiran editor terena pomoć kojeg ćete brzo moći napraviti nove zasitite li se onih tvorničkih. *Hype* je velik, hoće li *Tribes 2* ispuniti sva očekivanja... only time can tell.

UKRATKO O Dynamix



Dynamix je podružnica Sierra Entertainmenta smještena u gradu Eugene u državi Oregon, a bavi se razvojem softvera još od sredine osamdesetih. Neki od njihovih poznatijih naslova su 3-D Ultra Line, Trophy Bass simulatori pecanja i Tribes Universe. "Make Great Games" nije samo slogan tvrtke nego i životna folozofija njenih zaposlenika. Dynamix se i dalje nastavlja baviti razvojem računalnih igara vjerujući u svoju svijetlu budućnost na sjevernom dijelu Tihog oceana.

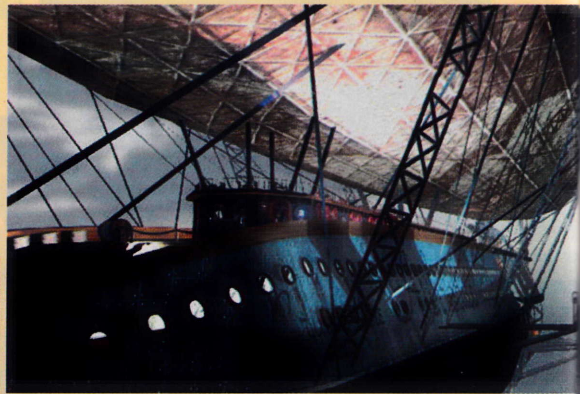
Poželjet ćete postati članom plemena:

- **jer posve novi grafički engine valjda nešto i znači**
- **jer uz gomilu oružja raspolažete i različitim borbenim vozilima**
- **jer je sučelje jednostavno i svatko može brzo postati profesionalac**

Goran Maravić

Život u oblacima

ARCANUM







PROIZVOĐAČ	Troika
IZDAVAČ	Sierra
ŽANR	RPG
IZLAZI	Početkom 2001.

Čitali ste Tolkiena i uživali u maštovitoj razrađenosti njegova svijeta koji je detaljno osmišljen i funkcionira po drukčijim pravilima, fizičkim i metafizičkim, od svijeta u kojem živimo. Nekad ste u životu igrali i Fallout, zloslutnu viziju svijeta kakav bi nam se mogao dogoditi. Jedino zajedničko spomenutim svjetovima bila je fantastična mašta autora. Zamislite sad sudar takvih dvaju svjetova. Ne u smislu uništenja nego stapanja takvih dviju nazovimo ih kultura.

Arcanum je svijet koji podsjeća na Europu sad već pretprošlog nam stoljeća, kad su nastajali izumi poput parnog stroja, manufakturne proizvodnje, struje, velikih strojeva i sve opasnijeg vatrenog oružja. Općenito, svijet se kretao prema ovome kakvog ga danas poznajemo, ali u Arcanumu postoje uz ljude i patuljci, trolovi, čarobnjaci, gnomi i različiti mutanti. Svijet je na prijelazu iz srednjeg vijeka u kojem su vladali čarobnjaci i sve objašnjavali magijom i mistikom u industrijsko doba koje se oslanja na znanost i racionalizam. Zamislite naslove u novinama "Velika željeznička nesreća" pokraj "Vukodlak u bijegu". Naravno, koegzistencija takvih dvaju svjetova i načina shvaćanja plodno su tlo za probleme u društvu.

Svijet *Arcanuma* je golem, dvadeset dana vremena u igri treba da bi se prešlo s jednog kraja mape na drugi, što bi prevedeno u naše sate pred računalom bilo četrdeset osam (brojkama 48) sati kontinuiranog igranja, bez spavanja i ostalih bioloških potreba. Postoji cijeli zemljopis Arcanuma, napisan u obliku putopisa izvjesnoga Seamusa Dartona. Najvećeg znanstvenika, putopisca i pisca u zemlji Arcanum. Rase koje nastanjuju Arcanum objašnjene su od strane još jednog arcanumovskog znanstvenika i podijeljenje u tri velika skupine nazvane jednostavno po njihovoj fizičkoj veličini. Postoje tako malene, srednje i divovske rase. U malene se ubrajaju: dwarves, gnomes i halflings. Visoki su do 130 centimatara i imaju drukčije proporcije tijela od ljudi, glave su im neproporcionalno velike, a udovi kratki i debeli. Srednje rase su: orcs, half orcs, elves, humans i half elves. Srednje i velike rase se ne podnose iako su najsličnije i mogu se biološki miješati. Ljudski znanstvenici su na žalost svih srednjih rasa utvrdili da sve rase potječu od istog pretka, što je vidljivo i iz samog postojanja miješanih rasa half orcs i half elves. Divovske rase su: ogres i half ogres. Stvoreni su kao i patuljaste rase Prirodnom selekcijom (nije krivo napisano, piše se velikim slovom u svijetu Arcanuma) koja je uz magiju uvjetovala nastanak patuljastih i divovskih rasa.

SUPERMODEL

U *Arcanumu* možete biti lik bilo koje rase, ali to trebate odmah na početku odlučiti. Igru ćete moći završiti koji god izabrali. Važnije je posvetiti pozornost osobina lika kojih je osam, četiri fizičke (strength, dexterity, constitution i beauty) i četiri psihičke (intelligence, perception, willpower i charisma). Mnogo će veći utjecaj imati izbor životopisa vašeg lika, ponuđeno ih je čak 26. Jedan od zanimljivih je onaj supermodela, ali njega možete izabrati samo ako ste ženski pripadnik rase.







iz čega i ispaliti na protivnika) na tehnološki nastrojenog protivnika, nemojte očekivati jednako dobar učinak kao da ste ga ispalili na svog istomišljenika.

REAL-TIME ILI TURN BASED, PITANJE JE SAD

Real-time play ili turn based, dugo su trajale rasprave među igračima. Kako one traju još i danas, kreatori igre omogućili su igraču da sam odluči koji će način igre izabrati jer igra podržava oba. U borbi vam je npr. važna brzina koja je derivat osnovnog obilježja dexterity. Ako odlučite izvesti borbu u turn based načinu, brzina će biti određena količinom action pointsa, a u real-timeu bit će određena brzinom micanja lika po ekranu. Zanimljiva i nadasve korisna stvar je što će se i unutar borbe moći mijenjati način igre. Svi ostali aspekti borbe poput healtha, combat skillsa, fate pointsa su nam poznati iz *Fallouta* i sličnih igara. *Arcanum* je dizajniran kao glavna priča koja pokreće radnju u cijeloj igri. Ona se sastojati od svojih događaja i zagonetki, a postoji više mogućih rješenje problema. Način će najviše ovisiti o liku s kojim igrate. Da vam ne bi bilo dosadno, postojat će i stotine digresivnih pričica i problema. Te i takve pričice i probleme nećete morati rješavati da biste došli do kraja igre, ali će vam igranje biti svakako zanimljivije. Kreator igre jamči da nećete negdje moći zapeti jer niste prije pokupili neki predmet po koji se sada ne možete vratiti. Igru ćete moći završiti, samo što ćete morati biti malo snalažljiviji. Također nema nikakvih vremenskih ograničenja ili obvezatnih predmeta. Pa tako ako vas jedan vojvoda zamoli da mu spasite kćer i ona pogine u tom vašem nastojanju, uskrsnite je. Ako vam to ne uspije, nije bitno, to ionako nije dio glavne priče, nećete završiti tu pričicu i to je sve.

MULTIPLAYER !?

Da, ova igra će podržavati i multiplayer. Kako, pitate se. Ovako: nećete se baviti glavnom pričom iz single player igre nego ćete igrati velik broj malih priča koje se mogu shvatiti kao jedna misija za multiplayer. Svaki će igrač moći okupiti svoju družinu i lutati zemljom žureći se izvršiti svoju zadaću prije ostalih. Moći će lutati zajedno sa skupinama drugih igrača ne bi li što brže riješili zagonetku ili se boriti protiv njih da bi ih onemogućio u ostvarenju cilja. Karte na kojima će se igrati multiplayer će biti potpuno drugačije od single player karti, ali ne toliko da bi to bila potpuno druga igra. Vašu skupinu okupljenu u multiplayeru moći ćete prebacivati s karte na kartu, nadograđivati je i obrazovati kroz sve karte multiplayera.

UKRATKO O Troika Gamesu



Troika Games osnovali su 1. travnja 1998. Tim Cain, Leonard Boyarsky, Jason Anderson. Ako vam imena nisu poznata, možda će vam poznatiji biti naslov u čijem su stvaranju sudjelovali, Fallout. Troika nije dosad napravila nijednu igru, *Arcanum* je njihov prvi projekt, ali dosadašnji rad programera je obećavajući. Budućnost im je, čini se, svijetla.

Bit ćete obdareni iznimnom ljepotom i nećete imati problema u prilaženju drugim likovima, ali biste mogli imati poteškoća u daljnjoj komunikaciji jer vam je IQ na vrlo niskoj razini. Još jedan od zanimljivih životopisa je profil odbjeglog luđaka. Dobre strane tog lika su vrlo velika otpornost na ozljede, ali ćete imati problema u komunikaciji s drugim ljudima jer će svi bježati od vas. Sve vještine koje posjedujete možete nadograditi do najvećeg stupnja tijekom igre. Smjer kojim ćete krenuti je vaš izbor, ali imajte na umu da su tehnološki svijet i svijet čarolija suprotni. Moći ćete jednako razvijati svoje tehnološke i magične sposobnosti ako tako želite, ali nećete moći postati ekspert u obje grane. Ako su vam bolje razvijene tehnološke sposobnosti, svako njihovo korištenje donijet će vam bonus, dok će vam korištenje magičnih donijeti kaznu. Naravno, vrijedi i obrnuto. Kao i kod likova, čarolija i tehnologija sudaraju se i u svijetu Arcanuma tijekom igre pa tako ako ste tehnološki tip čovjeka (ili neke druge rase) i opalite lijepo svojim pištoljem na nekog čarobnjčki raspoloženog stanovnika Arcanuma, može vam se dogoditi da taj čarobnjak koji ne priznaje fizičke zakone kakve mi znamo lijepo omete fizičku putanju vašeg metka i smanji vašu vjerojatnost pogotka. Vrijedi i suprotno, ako slučajno pokušate kao magična osoba ispaliti spell stone missile (to je projektil od kamena koji ćete stvoriti ni

Odlutat ćete u svijet Arcanuma:

- jer je maštovit i velik i tjerat će vas na istraživanje
- jer želite pobjeći od stvarnosti
- jer volite kvalitetne i dorađene RPG igre

Ubrzani tečaj talijanskog

MAFIA

The City of Lost Heaven



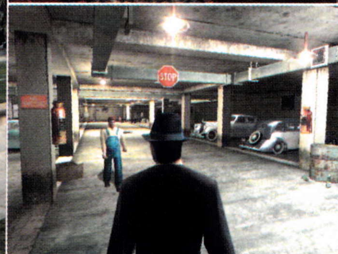
Miješanjem žanrova mogli bismo dobiti gomilu novih, nevjerojatnih igara. Primjerice, u mafijašku akcijsku igru iz trećeg lica ubačen je određeni broj značajki drugih žanrova. To, dakako, može biti plus postigne li se idealna ravnoteža između različitih elemenata, ali se može dogoditi da igra na kraju bude nevjerojatno loša mješavina koja ni sama ne zna što je.

PIŠE Kristina Jere









Detaljnost grafike doista je stvar kojom se proizvođači mogu hvaliti

Vjerujemo li Illusion Softworksu, tvorcima igre Hidden & Dangerous, možemo se nadati sasvim solidnom proizvodu. Ovaj nas put ne vode u 2. svjetski rat nego u vrijeme neposredno prije njega.

ČIČA MIČA...

Po dobrom starom klišejiziranom običaju, počnimo s pričom. Radnja igre se odvija tridesetih godina ovog stoljeća, a gdje drugdje nego u Americi, u izmišljenom gradu nazvanom Lost Heaven u doba prohibicije i vladavine mafijaških skupina. Prati događaje u životu taksi-vozača Tommyja prezentirane kroz njegovu priču policijskom detektivu Normanu prilikom susreta u jednom baru. Tijekom igre vi zapravo igrate epizode iz Tommyjevog života.

[flashback]

Mirni i dosadni Tommyjev *cab-driverski* život promijenit će se u samo nekoliko minuta. Jednog lijepog dana u njegov taksi upadaju tri pomahnitala gangstera želeći pobjeći od svojih progonitelja. Tommy se baš i nije previše dvoumio oko toga hoće li im pomoći ili ne i tako je sasvim slučajno upao u krugove organiziranog kriminala kojima se odlučio priključiti. Male su plaće taksista, znate kako je. Što mislite koje je nacionalnosti *boss*? Ime mu je Don Salieri. Tommyju je život naglo procvjetao, uvijek je bio pun love, uživao je neki status, s vremenom se i oženio... Čovjek je uživao u svom poslu sve dok se posljedice onoga što je radio nisu počele odražavati na njegov život i uplitati njegove prijatelje. No, Tommy očito nije bio dovoljno pametan, sa svojim se kolegama upustio u još neke poslove mimo znanja Don Salierija. Jadni taksist nije mogao predvidjeti u kakve će se neprilike uvaliti...

[flashback]

Igra se sastoji od dvadesetak misija koje prate događaje od 1928. do 1938., uz još nekoliko podmisija, no ipak djeluje kao jedinstvena cjelina jer u pozadini ima čvrstu priču pa se i napredovanje kroz nju zapravo svodi na gomilanje iskustva. Spomenuti grad Lost Heaven postoji kroz cijelu igri i igrači će, unatoč predodređenim misijama, imati slobodu kretanja njegovim ulicama. Nažalost, istu slobodu imaju i policajci koji vrše ophodnju po ulicama.

Jedan od važnijih elemenata igre je i vožnja automobila koje ćete u početku morati ukrasti da biste ih vozili, a kroz igru ćete morati naučiti upravljati različitim modelima. Da bi se izbjeglo pretvaranje igre u *remake* Carmageddona (zašto bi netko to uopće htio izbjeći?! :)), policijske će ophodnje nadzirati ulice i kažnjavati one koji budu kršili zakone, a automobil koji vozite moći će se oštetiti do te mjere da će jednostavno eksplodirati. Pa se vi onda vozite javnim prijevozom. U predgrađu Lost Heavena postoji nekakva trkaća staza na kojoj se možete okušati u sposobnostima koje ste stekli gubljenjem vremena uz Need For Speed. Napredujući kroz misije steći ćete neke prijatelje koji će vam se poslije i pridružiti u borbama i utrkama ili pomoći Tommyju da napredujete kroz *ranking* mafije.

LIKOVI, OKOLIŠ...

Svaki lik u igri ponašat će se ovisno o svojim atributima i osobinama. Moguće je i s igračem povezati likove koji mu mogu pomoći, tako da postoji i određeni stupanj timskog djelovanja, primjerice, ako jedan član tima uoči neprijatelja, obavijestit će ostale, ili ako je jedan od njih napadnut, ostali će mu doći pomoći. Likovi se tijekom igre mijenjaju, tako da će njihove značajke i "razmišljanja" ovisiti o događajima u igri i zasigurno će se mijenjati od početka prema kraju igre. U gradu možete nabasati i na policiju (inače ne bi bilo toliko uzbudljivo) na iznenadnim kontrolnim točkama ili dok vrši ophodnju gradskim ulicama.

INFO FILE

Proizvođač
- Ilusion Softworks

Izdavač
- Take 2 / Talonsoft

Na webu:
- www.mafia-game.com
- www.take2games.com
- www.talonsoft.com

Minimalna konfiguracija:
- *Procesor:* Pentium II 400
- *RAM:* 64 MB
- 3D akcelerator s 16 MB RAM

Preporučena konfiguracija:
- *Procesor:* nije objavljeno
- *RAM:* 128 MB
- 3D akcelerator Riva TNT2, GeForce...



Mafijaška ekipa na okupu



Glavni dizajner i grafičar

MULTIPLAYER

Najbolji dio ove igre sigurno će biti multiplayer, a ekipa je znala kako iskoristiti njegove brojne mogućnosti i napraviti ga što raznolikijim.

DEATHMATCH

Klasična multiplayer opcija koja će biti smještena u posebno dizajnirane krajeve Lost Heavena: farma, luka, višekatno parkiralište, galerija, motel, zračna luka, zatvor...

LAST MAN STANDING

Smisao ovog moda leži u tome da se ubijeni igrač ne pojavljuje odmah ponovno u igri, nego mora pričekati da i ostali završe. Za to vrijeme može birati perspektivu iz koje će gledati borbu.

CAPTURE THE FLAG

Već svi znamo - odjurite u protivničko sjedište, ukradite im zastavu i donesite je u svoje sjedište.

RACING

Riječ je o klasičnim automobilskim utrkama, svaki igrač bira svoj automobil, a može vidjeti i koji je izabrao njegov protivnik. Staze za utrku bit će i na ulicama Lost Heavena i na posebnim stazama u njegovom predgrađu.

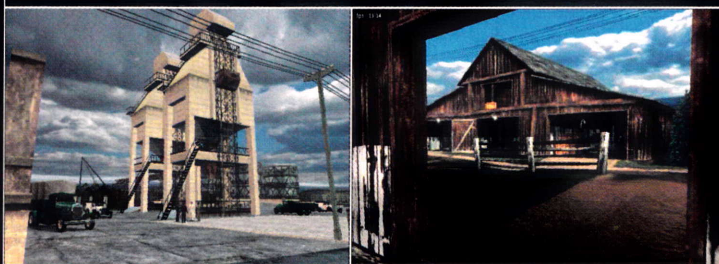




Neki će šetati gradom, drugi će se voziti u svojim automobilima, ali u nekim misijama i na nekim mjestima policija se neće pojavljivati jer ih je mafija potplatila da to ne čine. Uz normalne civile i čuvare zakona, u igri će biti još prepoznatljivih likova koji će vam pomagati u misijama ili pak otežavati posao. Znači, treba biti oprezan.

Sam Lost City ima sve potrebne komponente u urbanističkom smislu - *nebotičnike* (nebodere) u *bussiness* orijentiranom gradskom središtu, fina predgrađa s lijepim kućama, industrijske zone i slamove, a uz takva mjesta idu dakako i specifični objekti - vile milijunaša, kuće srednje klase i straćare. Svi ti objekti usavršeni su do posljednje sitnice, s golemom količinom detalja, a temelje se na fotografijama, crtežima pa čak i nekim arhitektonskim projektima iz tridesetih godina u Americi. Teksture su čak i na najobičnijim zgradama iznimno detaljne i bogate, što definitivno donosi veliki plus samoj atmosferi igre. Njihovoj je obradi posvećena velika pozornost, pomno su se birale boje, sjene, pazilo se na *mapping* i ostale efekte u igri. Mnoge jedinstvene građevine kao što su kina, hoteli, crkve, vatrogasne postaje, kazališta, banke i dr. pomoći će igraču da se lakše snađe na ulicama grada. Zgrade u kojima se odvijaju pojedini dijelovi misija još su detaljnije obrađene, ima ih tridesetak i razasute su po gradu - pseudogotička crkva, nekoliko hotela, golema gradska galerija, neupotrebljavani zatvor, motel, stanovi glavnih likova i dokovi.





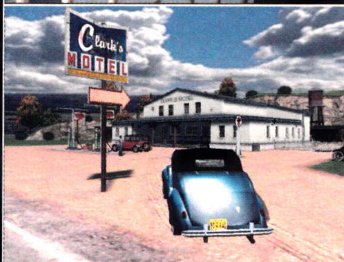
ACCESSORIES

AUTOMOBILI I ORUŽJE

U igri će biti šezdesetak različitih tipova vozila, sedana, kabrioleta, *speedstera*, a posebno se pazilo na fiziku, njihovo ponašanje u različitim uvjetima, što vjerniji prikaz značajki (ubrzanje, brzina...) i na njihovu izdržljivost i otpornost na oštećenja. Točnost prikaza značajki automobila neće odudarati od opće igrivosti, nego će akcijski element utrkivanja ostati, a igrač će moći vidjeti deformiranje automobila prilikom udarca. Bilo bi poželjno držati se prometnih pravila u vožnji Lost Heavenom ne bi li se izbjegli nepotrebni susreti s policijom, iako ponekad igrač neće imati drugog izbora









Isprojektiran je cijeli fiktivni grad s pripadajućim lokacijama

Automobili, oružje, žene, poroci... život jednog člana mafije nije ni tako loš...

nego projuriti kroz nekoliko crvenih svjetala i oboriti sve brzinske rekorde da bi izvukao živu glavu iz mafijaških obračuna ili pak uhvatio pripadnika druge mafijaške organizacije. Na stazama izvan grada igrač u sporednim utrkama može usavršavati svoje vozačke značajke koje će mu poslije dobro doći u utrkama gradom. Do auta dolazite na dva načina: ili ćete ga dobiti od mafijaške obitelji ili ćete ga ukrasti na cesti kad naučite brzo i tiho obijati brave i pokrenuti ga spajanjem žica. Osim osobnim automobilima, igrač se može koristiti i gradskim prijevozom - tramvajem i željeznicom, koji kruže najpopularnijim gradskim lokacijama. Spomenimo neke od automobila u igri koji su rađeni po postojećim modelima iz tih godina: *ford* (modeli T, A i V8), *chevrolet (six i master six), cadillac (V16, V8, V12), chrysler (airflow), pontiac (silver streak), pierce arrow (silver arrow), mercedes (500K), auburn (speedster 851)*.

U igri će biti dostupna i velika količina oružja - od običnih pištolja do eksploziva, a osigurava ih obiteljski stručnjak Vicenzo, čija se radionica nalazi u neposrednoj blizini Salierijeva bara. Na početku misije on će igraču dati oružje potrebno za tu misiju, ali ako igrač tijekom misije nađe neko drugo, može ga upotrijebiti. Naravno, igrač ne može odjednom nositi neograničeni broj pucaljki, a ako je nenaoružan, moći će dijeliti udarce rukama i nogama, ovisno o protivniku. Noževi i bejzbolske palice također dolaze u obzir ako je igrač nenaoružan ili ako mu je nestalo streljiva. Od eksploziva očekujte komercijalni Molotovljev koktel i nekoliko modela Smith & Wesson pištolja, colt, thompson, nekoliko *shotgunova*, pušketine i snajpere... uglavnom, opsežan arsenal. Ipak je riječ o mafiji.

Evo, saznali ste nekoliko najvažnijih informacija o igri, a vrijeme će pokazati hoće li se proizvod utopiti u vlastitim ambicijama ili će uspješno kombinirati nekoliko žanrova. U međuvremenu, preostaje vam samo nadograditi svoje računalo, ako već niste, barem do minimalne konfiguracije potrebne za ovu igru, koja baš i nije zanemariva.

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials

Ovaj se serijal vrlo uspješno probio u svijet računalnih igara, a za to je najzaslužniji *Tom Clancy*, čovjek koji je svoje ideje uspio prenijeti na naše male ekrane. Ekskluzivni *preview* pristigao i u naše uredništvo nudi mnogo više novoga negoli prijašnji nastavci, tako da poklonici tog tipa igara imaju razloga za veselje na pretek, kao i oni koji će to tek postati



Obratite pozornosto na detalje otisaka stopala u snijegu



Uvijek na oprezu, nema vremena za pričice



Uh, kako li me samo svrbi prst



Najbolji primjer kako održavati svoje privatne zrakoplove

Ne vjerujem da postoji itko tko prati zbivanja u svijetu računalnih igara, a da nije čuo za Rainbow Six serijal. A ako takvih stvorenja i ima, upitao bih ih samo jedno: *Pa gdje ste, dovraga, dosad bili?* No, još uvijek nije kasno za novopridošlice, a njih će zasigurno biti mnogo odigraju li barem jednu misiju bilo kojeg nastavka. Dakle, riječ je o iznimno zaraznoj igri, što nam potvrđuje i ovaj već treći zaredom nastavak koji bismo zapravo mogli nazvati svojevrsnim *expansion packom* neovisnim o svojim prethodnicima. Ono što smo vidjeli u *previewu* mnogo obećava, u što se i sami možete uvjeriti jer je igra zacijelo već u trgovinama.

Već je prvi *Rainbow Six* zauzeo visoko mjesto u svijetu računalnih igara, a njegovi su nastavci, *Eagle Watch* te pogotovo *Rogue Spear,* samo potvrdili uspješnost serijala. Kao što sam već spomenuo, *Tom Clancy* je glavni krivac što su mnogi poklonici serijala ostali pokraj svojih monitora sve do jutarnjih sati pokušavajući prijeći "samo još jednu misiju". On je inače poznatiji kao vrsan pisac opsežnih avanturističnih i kriminalističnih romana u kojima najviše do izražaja dolazi akcija. No, čini se da mu papir nije bio dovoljan da bi ostvario sva svoja maštanja, nego je postao i glavnim čovjekom *Red Storm Entertainmenta* koji se dosad uglavnom bavio spomenutim serijalom iako je bilo i drugih pokušaja, a tu su i neki najnoviji projekti koji izgledaju obećavajuće - budu li poput *Rainbow Sixa*, možemo se opustiti, u bliskoj budućnosti očekuju nas same poslastice iz te kuhinje. Unijevši neke nove ideje u serijal koje će mu se višestruko isplatiti, Tom je uspio i ovdje pokazati svoju genijalnost.

Preview materijal koji smo dobili je na dva CD-a! Prvi nosi oznaku *mission disk*, a drugi *training disk,* što je isprva izazvalo veliko čuđenje, no uskoro su stvari postale mnogo jasnije. *Mission disk* ispunjen je sadržajem koji je vrlo sličan prijašnjim nastavcima serijala, sa svega nekoliko novina. Moći ćete zaigrati *single player* u kojem kampanju počinjete odabirom jednog od triju stupnjeva težine. Šteta je jedino što ste ograničeni samo na tri misije, doduše odlično osmišljene i napravljene – poput onih u ostalim nastavcima, ali s mnogo više detalja i zvukova iz okoline. Kroz njih vas vodi odlična, vrlo uzbudljiva priča (kažu da će završno izdanje ponuditi devet potpuno različitih misija). Kao i prije, postoje opcije koje vam omogućuju promjene kakve vam god padnu na pamet. Tu je i standardni *multiplayer* koji vam omogućuje lov na sve one prijatelje koji sebe smatraju teroristima ili ih drugi tako doživljavaju te *tutorial* koji vam pokazuje osnove i komande koje ćete brzo usvojiti jer su vrlo praktične. Novina koje u prijašnjima nastavcima serijala nije bilo jest *custom mission* opcija koja vam omogućuje nekoliko načina igranja: *assault,* omogućuje vam jednostavan napad poput onog u



Dijalozi sada imaju simpatične sličice...

Govori brzo u kojem su smjeru otišli



Ovdje možete odabrati način na koji ćete poubijati teroriste

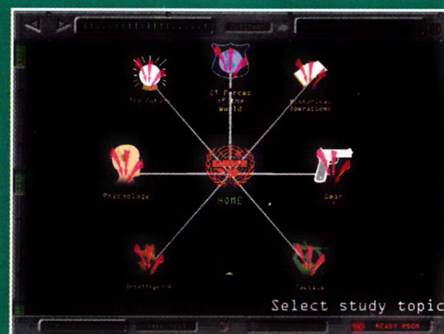


Važan dio igre je i dobra pripremljenost za misiju



Crven u licu i leži kao daska, mora da je previše popio

Kratki prikaz kako izgleda *training disk* u kojem ćete moći svojim operativcima poboljšavati sposobnosti.



Ovo je prikaz područja koja možete odabrati za studiranje



Ovako to izgleda kad više ili manje uspješno prođete ispit

običnim misijama, *lone wolf,* omogućuje vam da uzmete samo jednog operativca protiv cijele horde terorista, *terrorist hunt,* bilo kakve riječi bile bi suvišne, *hostage rescue,* morate oslobađati taoce, *defend,* morate obraniti određeno okružje od nasrnulih terorista, *recon,* preuzimate ulogu izviđača koji mora prodrijeti u samo srce neprijateljskog teritorija. Moći ćete odabrati jednu od triju težina igranja: *recruit, veteran* ili *elite.* Možete odabrati i broj terorista pred koje ćete izaći, od jednog do pedesetorice. Osim u prijeđenim misijama, isto ćete moći odigrati i u bolnici, hitnoj službi, parkiralištu, skladištu, trgovini, smetlištu... U završnoj inačici ovog CD-a naći će se još i intervjui sa specijalcima, fotografije od kojih će vam zastati dah te informacije i slike o svim oružjima i opremi. Igrajući, uočio sam jedna veliki propust: nema ni novih oružja ni nove sekundarne opreme za vašeg operativca u odnosu na prijašnje nastavke, jedino je mnogo novih odora. I način planiranja misije je ostao isti, tu se doduše i nije imalo što promijeniti.

Drugi CD nosi oznaku *training disk* i trebao bi biti glavni adut ovog nastavka. Omogućit će vam da pojedinim operativcima, uvježbavši ih, poboljšate sposobnosti, čime igra dobiva novu dubinu, pružajući još bolji ugođaj igranja zbog novonastale dinamičnosti. Stvar funkcionira vrlo jednostavno – trebate odabrati operativca i početi s njegovim treningom. On će usavršavati svoje sposobnosti odlazeći zajedno s vama na testove iz područja koje vi odredite - psihologija, oprema, oružje, politička situacija, taktike, povijest... Izabravši jedno od ponuđenih, pojavit će se popis grana koje spadaju pod to područje, a odabirom jedne od njih bit će vam ponuđeno nekoliko ispita koje možete položiti. Odabravši jedan, pojavljuje se gradivo s detaljnim informacijama koje morate proučiti, a potom će vam biti postavljeno pet pitanja. Ovisno o uspješnosti vaših odgovora, vaš će operativac proći na ispitu, poboljšati svoje sposobnosti te dobiti čin više za položeno opće područje (ovo je više za vaše vizualno zadovoljstvo, lijepo je vidjeti svog operativca s mnogo činova). Na jednom operativcu možete raditi sve dok ne položi sve ispite iz svih grana i svih područja, kad bi mu sve sposobnosti trebale biti povećane do maksimuma, tj. do 100 – stvaranje idealnih operativaca! To je zacijelo vrlo zanimljiv segment igre i bit će veliki adut u prodaji samog serijala! Na ovom CD-u naići ćete na mnoge zanimljivosti učeći za ispite, kao što su različite taktike, upotreba različitog oružja te koja su najidealnija za pojedine načine borbe, neke povijesne činjenice... Zvuči vrlo primamljivo, zar ne? Neki će pomisliti kako je to iznimno dosadan element igre, no ja ih uvjeravam da nije tako, i sam sam to pokušao i vidio kako je to zapravo dobra inovacija u serijalu. Pa ipak, vama na izbor ostaje hoćete li se tome posvetiti ili ne, i bez toga možete normalno igrati igru.

Sudeći po onome što sam vidio i odigrao, moram priznati da s velikim nestrpljenjem očekujem igru, kako zbog još ljepše i detaljnije grafike (npr. tragovi u snijegu koji nastaju kad po njemu hodate, ali i nestaju nakon nekog vremena), bogatijih zvukova i zvučnih efekata, tako i zbog svih obećanih novina. Srećom, nećemo morati dugo čekati. Igra će biti uistinu zabavna pa ako još uvijek ima onih koji nisu nikad zaigrali ništa iz Rainbow Six serijala, neka to sada učine – naime, kad igra izađe, opet će početi službeni lov na teroriste koji su vam možda bliži nego što si vi to možete zamisliti.

Zašto bi itko htio iskaliti svoj svakodnevni bijes igrajući Rainbow Six: Covert Ops?

- zato što ćete moći konačno krenuti u lov na teroriste ne izlazeći iz kuće,
- zato što ćete to moći raditi na više različitih načina,
- zato što osjećate da barem to dugujete ovom mračnom svijetu,
- zato što vas stvorenja svuda oko vas neprestano gnjave glupostima,
- zato što ćete biti bolji prema ljudima oko sebe

recenzije

uvodnik

Budući da nas nije bilo duže vrijeme, u ovome vam broju nudimo 44 stranice nabrekle od recenzija. Uz najnovije igre koje su izašle prošli mjesec, nismo imali srca ne objaviti i malko starije prošlogodišnje naslove koji i te kako zaslužuju pozornost. Božićne hitove koje smo dugo čekali i najavljivali sada pročitajte pod oznakom *Hacker Antique*. Ili, kako je ekipa iz uredništva prokomentirala: "Nikad nije kasno". Od najnovijih hitova pročitajte Kristinin osvrt na manganoidni *Oni*. Kakav je osjećaj biti u tijelu modernog američkog warriora prašinara s najmodernijom opremom pročitajte u *Delta Forceu*, a kako će to izgledati za 500 godina pogledajte u *Mech Warrioru*. Fantazmagotiju zvanu *Alica* ne treba preporučivati, ma tko još nije čuo za dražesnu Alisu, hehehehe... Razočaranja novim FPS-ovima pročitajte u *Project IGI-ju* i *Gunman Croniclesu*, a poučak o zračnim vratolomijama potražite u nekom od Karlovih tekstova. Proveselite se, uživajte, samo nemojte prigovarati, dosta nam je toga bilo protšlih mjeseci.

No One Lives Forever

str. 50

Nije ni James Bond, nije ni Austin Powers - ali je bolja od obojice

Gospođice Croft, pomaknite se, molim!

Oni

str. 38



str. 42

Osveta titana

Mech Warrior 4



Top 10 Velika Britanija

1.	Who Wants To Be A Milionare?	Eidos Interactive
2.	Delta Force 3: Land Warrior	Novalogic
3.	Championship Manager:Season 00/01	Eidos
4.	The Sims	EA
5.	Mechwarrior 4	Microsoft
6.	The Sims: Livin'v It Up	EA
7.	Command & Conquer: Red Alert 2	EA
8.	Colin McRae Rally 2	Codemasters
9.	FIFA 2001	EA Sports
10.	Half-Life: Generation	Havas

Top 10 Hacker

1.	No One Lives Forever	Fox Interactive
2.	Oni	Godgames
3.	Mechwarrior 4	Microsoft
4.	Monkey Island 4	Lucas Art
5.	American McGee's Alice	EA
6.	Delta Force 3: Land Warrior	Novalogic
7.	Championship Manager Season 00/01	Eidos
8.	FIFA 2001-02-19	EA
9.	Colin McRae Rally 2	Codemasters
10.	Project IGI	Eidos Interactive

Gospođice Croft, pomaknite se, molim!

ONI

Konichiwa! Ali ja toliko želim slomiti tvoju kralježnicu! :)



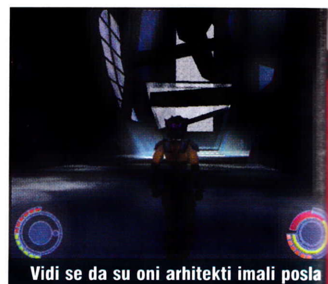
Ne dirajte mi Konoko!



Devil's spin kick u punoj primjeni



Screaming cell cannon u vašim rukama



Vidi se da su oni arhitekti imali posla

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bungie
IZDAVAČ	Godgames
MIN. KONFIGURACIJA	PII266, 3D, 64 MB
NAŠA PREPORUKA	Duron700, 3D, 128 MB
3D PODRŠKA	Open GL
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TEKKEN
Možda ga jednog dana ugledamo i na PC-ju.

QUAKE III
Ako ste više tip za pucačinu.

NOĆNA ŠETNJA BRONXOM U MAJICI WHITE POWER
Ili nađite odgovarajuću četvrt u svom gradu.

贰叁肆申.庚.!!!

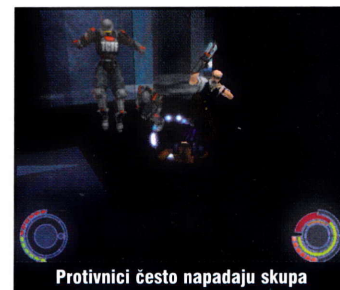
Što li je to u naravi *game developera* da gotovo svaka malo bolja igra mora kasniti barem dva-tri mjeseca? I onda, kad već čekamo, možemo li zauzvrat dobiti nešto više od očekivanog? Nekoliko slavno zakašnjelih projekata u recentnoj povijesti *gaming* industrije nameće nam ne baš zadovoljavajući odgovor na to pitanje. Može li *Oni*, jedna od iščekivanijih igri prošle godine, biti iznimka?

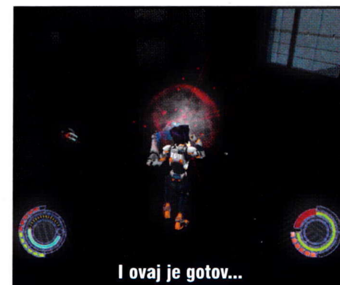
Za one koji su se tek sada probudili iz hibernacije i ne znaju baš ništa o ovoj igri, kratki osvrt. *Oni* je igra neposredno inspirirana čudesnom japanskom anime umjetnošću, u što ćete se uvjeriti pogledate li genijalni *artwork* i likove, a njen glavni lik, opasna koka Konoko kao pripadnica specijalnih jedinica (TCTF) mora počistiti nekoliko *bad guyeva* s lica Zemlje. Ona će to raditi svim raspoloživim sredstvima: rukama, nogama i oružjem i baš sloboda u biranju načina borbe daje igri poseban šarm. Kako se priča razvija i nakon što je napuste oni za koje je mislila da su joj prijatelji, Konoko polako saznaje da se zapravo bori kako bi saznala istinu o svojoj prošlosti, svojim roditeljima... Dolazim u napast da vam ispričam nekoliko *spoilera*, ali ipak neću. No priča postaje zanimljiva tek negdje iza polovice igre, tako da se isplati provesti neko vrijeme igrajući je.

KONOKO - KOMAD KOJI ZNA ŠTO HOĆE

U svijetu digitalnih likova nema mnogo onih koji imaju svoju osobnost i karizmatičnost. Ne možemo preskočiti paralelu s već davno isilovanom Larom Kroft koja je svoju popularnost temeljila isključivo na dimenzijama određenog komada


Munje i gromovi


Protivnici često napadaju skupa


I ovaj je gotov...


Tuče dviju *treba* mnogima će se svidjeti

Ova igra savšen je primjer za pitanje što vam je važnije, igrivost ili grafika?

supportive underwarea, koje su bile n-ta potencija onog što bi u realnom svijetu nazvali normalno. Bez toga, Lara je izgubila osobnost koju je imala u stripovima. Konoko je oživjela isključivo za igru, njen grudnjak ne zauzima dva kvadratna metra platna, nije se skinula za Playboy (oke, ima još vremena ;-)), ali je svejedno uspjela postati heroina, opaki komad s kojim želite biti (po mogućnosti bliski) prijatelj, a ne, ne daj Bože, rođak! Konoko je toliko dobro zamišljena da gotovo možemo povjerovati da je stvarna.

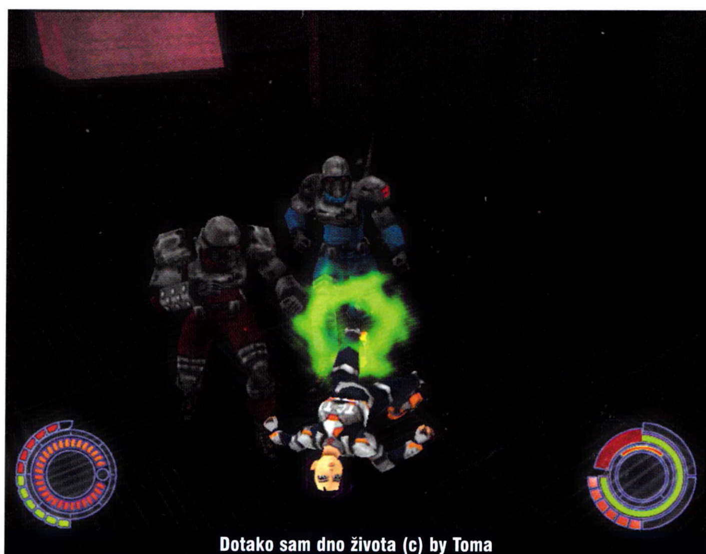
KAD DOBIJEŠ PO NOSU OD KOMADA

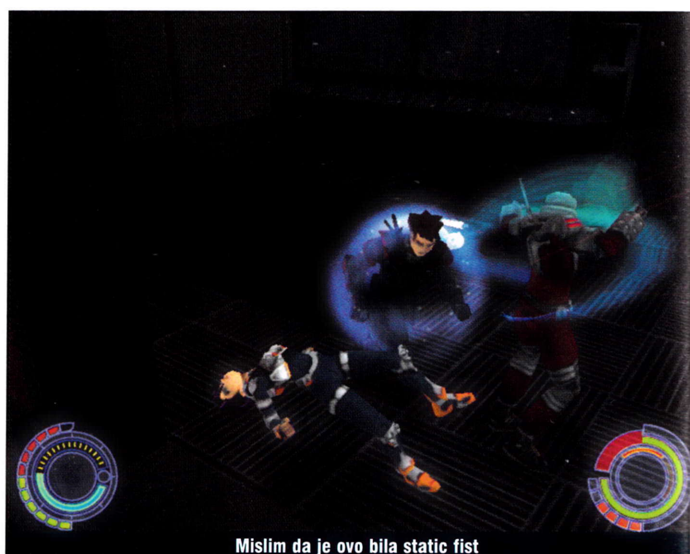
Da ne okolišamo bez veze, uz solidnu priču i karizmatičnu junakinju Konoko, ono što je u ovoj igri dovedeno gotovo do savšenstva je umjetnost borbe. Sirova tučnjava pored koje se Charie's Angels, Eddy, Yoshimitzu i ekipa mogu skriti u mišju rupu. Ne znam uopće odakle početi. Još prije pola godine, kad smo o ovoj igri pisali u prvom prikazu, objasnili smo što je interpolacija. Dakle, riječ je o novom načinu kombiniranja pokreta koji više nisu sastavljeni od sekvenci koje moramo čekati da se "odvrte" nego lik odmah po pritisku gumba reagira i iz trčanja prelazi u skok, a dok je u zraku, nogom udara protivnika u glavu. Tako je izbjegnuta ona iritantna latencija u komandama, dobivena je velika fleksibilnost u izvođenju i kombiniranju pokreta i udaraca, a rezultat su fantastični prizori borbe u kojima doslovce možete uživati. Na samom startu igre poznajete tek nekoliko osnovnih udaraca - *punch*, odnosno udarac rukom, i *kick*, udarac nogom - koje izvodite tipkama miša, a na tipkovnici koristite tipke za kretanje (WASD), skakanje, saginjanje, dok pokretanjem miša usmjeravate pogled. No najslađi su upravo *combo* i *special* udarci koje postižete određenom kombinacijom tipki na tipkovnici i udarcima rukom i nogom. Na početku Konoko može izvesti samo nekoliko relativno neopasnih udaraca, ali kako igra napreduje i neprijatelji postaju sve jači, tako ona uči nove udarce pa nakon nekoliko sati igranja već izvodi udarce koji neprijatelju mogu oduzeti veliku količinu *healtha* ili ga čak usmrtiti. Naravno, potrebno je neko vrijeme

UMJETNOST SIROVE ŠORE

Iako se Konoko vrlo dobro služi oružjem, definitivno trijumfira u *hand-to-hand combatu*. Vjerujte, vrijedi se potruditi i igrati igru nešto duže jer je to jedini način da naučite sve *special hitove*. Dotad, bacite oko na ove sličice i recite da ovo nije umjetnost?!




Dotako sam dno života (c) by Toma


Mislim da je ovo bila static fist

vježbe (na početku igre odličan je *tutorial*) kako bi u pravom trenutku mogli izvesti fatalni udarac, ali to vam neće biti nikakav problem jer je kombinacija vođenja lika mišem i tipkovnicom riješena prilično dobro pa ćete se često naći u situaciji da uopće ne vadite oružje nego iz čistog gušta pričekate da vam se *madafaka* približi, ili još bolje, zaletite se na nj i podsjetite ga na sve one filmove Brucea Leea koje je gledao kao klinac. Bez... loše sin...kronizacije... Pokretima se možete diviti u jednom od okvira.

Spomenula sam oružje; gotovo su svi neprijatelji naoružani jednako kao i Konoko i nijedan lik u igri ne može nositi više od jednog komada oružja, što je sasvim dobro jer gdje bi nam bio kraj kad bi se mogli natrpati svom silom pucaljki. No najslađa stvar u cijeloj ovoj priči s oružjem je da neprijatelju koji se taman raspištoljio po vama možete, naravno uz dovoljno spretnosti i odgovarajući *move*, izbiti taj *gun* iz ruke (ovaj pokret izgleda odlično), malo ga zašamarati, pokupiti taj isti *gun* i dovršiti posao ako se hoćete igrati Brucea Willisa. Ako vam nestane streljiva, protivnika možete udariti oružjem, ali u takvoj je situaciji najbolje spremiti ga i nastaviti tabačinu rukama i nogama. No ako pucate u protivnika dok ste u njegovoj neposrednoj blizini, on će vam najverojatnije izbiti oružje iz ruke i početi pucati po vama! Sve je moguće. Vaši će protivnici često surađivati, napadati vas zajedno, napadati iz zasjede, a jednom kad počnu izvoditi *magic* udarce i pritom se derati "static fist" ili "earthquaker" ili kad ona mrcina od 200 kila žive vage počne regenerirati svoju energiju (?!), vjerujte mi, ako ste ikad čitali ili gledali Dragonball strip ili crtić, raste[...] nut će vam se čeljust do poda. Još d[...] je netko bacio *kamehamehu*, vjeroja[...] no bi pala sa stolca (Goku i ekipa va[...] da imaju *copyright* na to). Al je defin[...] tivno jedan od boljih, neprijatelji će čak drugačije reagirati ovisno o tome čuju li vaše pokrete dok trčite ili će mirno šetati dok se šuljate oko njih, ništa ne sluteći.

Ne znam ima li smisla i dalje pjevati hvalospjeve, ali tučnjava je [...] ovoj igri doista dovedena do jedno[...] zavidnog stupnja i definitivno je jedna od dosad najboljih.

GUNOVI, PLJUCE I OSTALE "DŽIDŽEBAJE"



Konoko je, kao i svaki tajni agent, majstor u rukovanju različitim vrstama oružja. Dok su neka "vulgaris", poput poluautomatskih pištolja, neka su *high-tech* dostignuća i pravo je zadovoljstvo pucati iz njih i promatrati kako protivnici padaju u agoniji... he, he... Nastojeći pomutiti Murove planove, kroz igru možete naići na deset vrsta oružja - zato lijepo pročitajte ovaj okvir da biste pametno postupili kad naletite na novo oružje (po meni, vrijedi pravilo: što masivniji i veći *gun*, to bolje :)). Primijetit ćete da vas nošenje većeg oružja znatno usporava. Sva oružja koriste ili *Ammo Clips*, crvene boje, ili *Energy Cells*, zelene boje. Pa, mogli bismo konačno zaviriti u *weapon locker:*

PHASE STREAM PROJECTOR 45



Simpatična spravica. Ispaljuje naprekidni snop energije koji će ošamutiti protivnika, a tada možete iskušavati *devil spin kick* bez straha od kontraudarca. Samo ga usmjerite u *bad guya*, klik... i zabavite se.
Tip streljiva: energy cells
Spremnik: 300 jedinica
Brzina: neprekidno

CAMPBELL EQUALIZER MK4



***Equalizer* je standardno oružje svakog TCTF agenta. Iako je prošao različite modifikacije, trzaj mu je još uvijek jak te je potrebno malo više prakse da biste ga uspješno koristili u borbi (lako je na treningu gađati mete, ali kad se pred vama nađe ljudina koja vas napada, onda u pravilu fulate)**
Tip streljiva: ballistic ammo
Kapacitet spremnika: 10 punjenja
Brzina paljbe: 5 punjenja po sekundi

HUGHES BLACK ADDER SMG 43



Ova je "crna guja" omiljeno oružje terorista diljem svijeta, pa tako i vaših Syndicate neprijatelja. Slatki mali automatski pištolj je smrtonosan u bliskoj borbi (a koji to nije?), no jedva uporabljiv za pucanje na mete udaljene više od 6 metara.
Tip streljiva: ballistic ammo
Spremnik: 30 punjenja
Brzina: 12 punjenja po sekundi

MERCURY BOW 44



Ovo je već moćnije... *Mercury bow* ispaljuje komadić smrznute žive i to ultrabrzinom. Štetu nanosi zbog samog udarca metka, ali i kasnijeg trovanja živom. Ova elegantna puška će u vječna lovišta poslati i najopakije protivnike. Jedina joj je mana što se idući metak mora zamrznuti pa je brzina ispaljivanja vrlo malena.
Tip streljiva: ballistic ammo
Spremnik: 2 punjenja
Brzina: 1 punjenje u 5 sekundi

SCRAM CANNON 47



Čini mi se da je ovo najopakije oružje ikad stvoreno. Pritiskom na okidač ispaljuje rakete koje se navode na metu odmah po ispaljivanju. Što reći, protivnik se šeće u daljini, vi naciljate, opalite i za nekoliko trenutaka tog jadnika presretne desetak raketica s eksplozivom koje ga natjeraju da požali što se uopće rodio...
Tip streljiva: ballistic ammo
Spremnik: 5 punjenja
Brzina: 1 roj raketica svake 2.5 sekunde

SCREAMING CANNON 48



Ovaj top ispaljuje kapsule iz kojih izlazi zasad nepoznata živa tvar koju zovemo *screaming cell*. Ta "bića" žive izvan zemaljskih dimenzija, ali se hrane ljudskom životnom energijom i ona ih privlači. Oružje štiti životnu snagu onog tko ga koristi, no sav ostali život uokolo bit će isisan. Odlično oružje, moćno, spektakularno (*screaming cells* stvarno vrište i blješte). *Must have* za sve perspektivne igrače *Onija*.
Tip streljiva: energy cells
Spremnik: 6 punjenja
Brzina: 1 punjenje svakih 10 sekundi

SML3 PLASMA RIFLE 49



***Plasma rifle* ispaljuje superzagrijanu plazmu zatvorenu u magnetsko polje koje eksplodira pri dodiru. Dobro je što se brzina i snaga tih "metaka" povećava njihovom uporabom, što je korisno kad gađate protivnike koji se brzo kreću.**
Tip streljiva: energy cells
Spremnik: 10 punjenja
Brzina: 1.1 punjenje u sekundi

SBG MAN-PORTABLE MORTAR 46



Ovaj "top" koji ispaljuje raspršavajuće granate poznat je i pod imenom *superball gun*. Kad iz njega pucate normalno, ispaljuje nekoliko kasetnih granata (mislim da su dvije) koje će eksplodirati pri udaru u tvrdi predmet, no njegova je ljepota u tome da se granate dok držite okidač odbijaju o zidove, a kad ga pustite, one detoniraju. Idealno za uklanjanje neprijatelja koji čekaju negdje iza ugla...
Tip streljiva: ballistic ammo
Spremnik: 4 punjenja
Brzina: 1 punjenje u 2 sekunde

VAN DE GRAFF (VDG) PISTOL 50



Ovo je *the ultimate* pištoljčina za omamljivanje protivnika - strujni udar što ga emitira visokog je napona i male strujne jakosti tako da ne nanosi gotovo nikakvu fizičku štetu, ali zato omamljuje sve protivnike u blizini. Dok su oni dezorijentirani, Konoko može pobjeći u sigurnije prostore.
Tip streljiva: energy cells
Spremnik: 5 punjenja
Brzina: 1 punjenje u 3.1 sekundi

WAVE MOTION CANNON 51



Ova se topčina inače montira na vozila i potrebna je nadljudska snaga da bi ga se podiglo i njime rukovalo. Konoko ga može podići, ali će tada vrlo sporo hodati. Top ispaljuje granate i rakete, a od protivnika do kojih one stignu najčešće ne ostane ni pe ;).
Tip streljiva, spremnik i brzina: nepoznati


Balet

PROKLETI MURPHY #%&§¤!!!!!

Zašto bi uvijek sve bilo dobro kad može krenuti loše? Ideja o unajmljivanju arhitekata kao *level dizajnera* jedna je od boljih i oni su doista napravili posao kako treba. No na kraju krajeva, sama grafika i engine jedno su veliko razočaranje. Zgrade i okoliši, arhitektonski gledano jesu i veliki i kompleksni i realni, ali kroz igru imate dojam da se u njihovoj realizaciji debelo škrtarilo na teksturama, da su neki elementi napravljeni u tri poligona i nevjerojatno šlampavo, da su čak i sami likovi u nekim segmentima izvedeni neuvjerljivo i da pravi anime *look* ima jedino crtani *artwork*. Interaktivnost s okolišem prilično je mala, često se događaju više nego iritirajuće situacije - primjerice, padne li neki *bad guy* mrtav pored zida, velika je vjerojatnost da će njegovo tijelo zanemariti taj zid i da će mu u susjednoj prostoriji viriti ruka, noga, glava ili pola tijela. Slična se stvar događa i na stubama - ako nekog ubijete nasred njih, noge će mu ostati na jednoj stubi, a ostatak tijela visit će mu horizontalno u zraku; čisti David Copperfield. Daleko od toga da takvi detalji smetaju u igri, ali su iznimno ružni i sve skupa djeluje amaterski. S odlično koncipiranim nivoima, uz još malo truda, *Oni* je mogla imati odličnu grafiku. Šteta. No, loša nas grafika neće odvratiti od igre nego će nam samo pokvariti gušt igranja jer jednom kad počnete *kickati* guze, zaraženi ste. Zbog loše ćete grafike vjerojatno prije odustati. Animacije između nivoa neću ni spominjati. Iako su odlično integrirane u igru, njihova je kvaliteta porazna.

Budući da je kamera postavljena u trećem licu, ponekad bi se, kad je Konoko u blizini zida, ona našla u drugoj prostoriji. U takvim situacijama zid postaje proziran, što je prilično diskutabilno rješenje jer u nekim situacijama pomaže preglednosti igre, no u drugima donosi nove probleme pa ako baš želite, možete baciti pogled u još neotključanu prostoriju, što ubija čari igre. Kroz igru u načelu napredujete traženjem konzola koje otključavaju određena vrata, što je uglavnom bezbolno riješeno, ali ponekad zna biti iznimno naporno i nepotrebno pa bez razloga možete izgubiti živce pretražujući po ne znam koji put isti nivo da biste na kraju odgovarajuću konzolu našli u nekakvoj zabiti ispod stuba. Povremeni arkadni elementi preskakivanja preko laserskih zraka koje aktiviraju pucaljke montirane na zidu definitivno su nepotrebni. Mislim da je igra trebala biti usmjerena samo na veliku akciju i fenomenalnu tučnjavu. Još jedna od velikih gluposti u ovoj igri je način snimanja pozicije. "Ručno" snimanje pozicije jednostavno ne postoji nego se igra snima kad dođete do određenog *save pointa*. Iritantno, pogotovo kad vam je *health* mali, pred vama je brdo do zuba naoružanih neprijatelja, a *save point* je negdje u zgradi pokraj. S vremena na vrijeme čuje se dosta dobra glazba u pozadini, uglavnom u nekim opasnijim situacijama, ali većinu vremena igru prelazite u tišini. Šteta, jer glazba podiže atmosferu, ovako vam sve ponekad zvuči pretiho. *Multiplayer* je zaboravljen još ljetos.

Bez obzira na nekoliko propusta, zateći ćete sami sebe kako se vraćate igri i uživate u odličnim scenama borbe, sve dok vas ne iživcira neki detalj. Onda ćete je ostaviti i vratiti joj se sutradan. Šteta, *Oni* je mogla biti *kick-ass* naslov, ovako se možemo nadati da će jednog dana izaći dvojka koja će zadržati nekoliko genijalnih aspekata ove igre i popraviti nekoliko generalnih propusta.

OCJENA

Velikodušno. Recimo da su važnije stvari napravljene izvrsno

80%

Osveta titana

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

PREPORUKA MJESECA

Znam, znam, naslov je neoriginalan do granice bola ali, ljudi moji, kakva vas samo igra čeka...



Uništavanje golemog Drop shipa

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	FASA corporation
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P2/266, 64 MB
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 256 MB, 32 MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEAVY GEAR 1 I 2
Lijepa ideja, grozna izvedba.

STARSIEGE
Jedini koji je prismrdio blizu kvalitativnoj razini MW igara.

MECHWARRIOR 2 I 3
Nema se tu više što reći.

Mechwarrior. Ime koje je pratilo razvoj PC-ja od njegovih sramežljivih 3D početaka pa do današnjih Transformation & lightning ovjenčanih dana. Serijal koji se utisnuo kao zaštitni znak na naše drage kante i kao da tiho govori da je i on po nečemu poseban. Poseban po specifičnom žanru borbi stotonskih robotskih zvijeri iliti od milja zvanih *mechova!* Iako su dotična čudovišta zaživjela u podosta serijala i inkarnacija (Earthsiege, Starsiege, Heavy Gear itd.), njihov konceptualni pradjed bio je i ostao Battletech univerzum iz kojeg je evoluirala i igra koja vam je pred nosom. Sve je započelo FASA korporacijom i njenom megapopularnom Pen & Paper RPG-icom, a dokle je sve doguralo možete zorno pogledati iz priloženih slika i ostatka teksta!

BATTLETECH

Osnova FASA-inog univerzuma od samih je početaka bio portret ljudskog društva negdje s polovice trećeg tisućljeća. S tehnološkim razvojem došlo je i do koloniziranja udaljenih planetarnih sustava i neizbježnog diferenciranja ljudske rase na različite klanove, vlade i kraljevine. Da bi sve bilo još zanimljivije, došlo je i do velikog napretka u vojnoj tehnologiji čiju osnovicu i sam temelj ratovanja sad čine gargatuanske hodajuće zvijeri koje u jednom naletu mogu zgaziti cijela sela te pokositi na desetine konvecionalnijih tenkova, zrakoplova i ostalog vojnog hardvera koji im se nađe na putu. Zahvaljujući tim osnovnim temeljima razvijene su mnoge priče i pričice kojima je jedino zajedničko poštivanje osnovnih Battletechovih pretpostavki. Tako je i svaka PC igra utemeljena na tom sustavu imala svoj zasebni scenarij. Bila riječ o međusobnim sukobima klanova, gusarskim prijetnjama, napadima ili obranama Unutrašnje


Još nekoliko stotinki i ti si pečen!


Prvo se riješite turreta


Međusobna razmjena vatre!

VISOKOBUDŽETNI FILM

Znate što, jednostavno nema tih riječi kojima bi se opisala ova prekrasna uvodna špica! Nema, jedina prispodoba koja bi mi mogla poslužiti da vam približim ovu divotu bila bi tvrdnja da bi ovo bez problema prošlo kao isječak iz kakvog hollywodskog filma. Ne, ni malo ne pretjerujem nego čvrsto stojim iza ovih riječi... Ma pogledao sam je barem deset puta i svaki put su mi kroz tijelo prostrujali trnci oduševljenja. Zvuk, kamera, efekti, napetost, hi-tech atmosfera, ma sve je tu! Prema tome, nabavite igru i uživajte u ovom animacijskom biseru koji može poslužiti i kao idealno sredstvo za impresioniranje prijatelja i uže rodbine. Može i šire, ako hoćete...



sfere i slično, svaki *Mechwarrior* bio je cjelina za sebe koja se nikad nije miješala s novim nastavcima. Iako je sve počelo prvim (a s kojim bi drugo?) dijelom, većina PC populacije pamti tek *Mechwarrior 2* koji je iz tada ograničenih resursa izvukao nevjerojatne stvari i nametnuo se kao standard za sve naredne *mech* igre. Treći se nastavak dugo čekao, a kad je stigao, svojom je puritanskom kompliciranošću i vidljivom sterilnošću razočarao nemali broj obožavatelja. Ne može se reći da nije bio dobar, ali nije bio ni ono što se očekivalo! No kao što vidite, stigao je i četvrti nastavak koji će, kao što ćete uskoro saznati, obnoviti slavu svojih časnih prethodnika. Ovaj put pojavljujete se u ulozi mladog prijestolonasljednika Iana Dresaria koji se nakon povratka kući mora (valjda s kakvog turističkog proputovanja) suočiti s nekim groznim činjenicama. Elem, osim što će saznati da mu je u brutalnom napadu poklano pola obitelji, doznat će i da iza svega stoje brojne spletke i intrige "vladajućih struktura u državi". Naime, kuća Steiner je uz pomoć domaćih izdajnika i agenata CIA-e (ovo se ja samo šalim) uspjela pomesti dresarijevsku obranu i zauzeti im rodni planet Kentares IV. Jasno, sad je na mladom Dresariju da uz pomoć svojih vjernih slugu korak po korak oslobodi svoj dom i jednom za svagda upokoji opaku svinju Steinera! Eto, čitka i britka pričica čiji ćete djelić vidjeti i u FENOMENALNO izvedenoj špici koja će vam oduzeti dah i natjerati vas da se zapitate kako su je do vraga samo napravili. Uostalom, pogledajte okvir i ondje saznajte razloge moje ushićenosti. No da ne bi sve ostalo samo na epskoj priči i krasnome FMV-u, i ostatak igre je na vrlo zavidnoj tehničkoj razini. Za razliku od "trojke", gdje je bio korišten nešto prerađeni ali ipak prastari *Recoil* engine, ovdje je riječ o potpuno novom kodu. Vjerujte mi, takvo što još niste vidjeli! Bez obzira na izlizanost ove fraze, jednom kad učitate prvi nivo, shvatit ćete što vam govorim iznenađeno buljeći u grafičku perfekciju za čiju je kreaciju trenutačno sposoban valjda samo nešto "nabrijaniji" PC (cirka P500, 128 MB, 32MB grafička). Oštre i žive teksture, prekrasno i detaljno nebo, zaobljeni reljef prepun nepravilnosti, brda i doline tek su početak ove priče. Priče koja se nastavlja nevjerojatno razrađenim *mechovima* na kojima se mogu uočiti i najmanje sitnice! Zvijeri su to koje jednako dobro izgledaju i sa sto metara i s jednog, titani koji svojim raznovrsnim ratnim bojama utjeruju strah u kosti svakoj duši na bojištu. Nadalje, efekti oružja poput udara mitraljeza, plavičastih izboja *gauss* pušaka, crvenih traka vrućih lasera pa sve do *lanse flareom* bogatih raketnih salva jednostavno su neponovljivi i dosad NEVIĐENI! Sve će dodatno začiniti i brojni objekti – bit će tu i gustih šuma i po krajoliku razbacanih sela, ali i deseterokatnicama ispunjenih gradova. Zbog svega toga osjećaj veličine i istinske monoumentalnosti je dosad najupečatljivi i "najrealniji". Osim toga, ovaj put sve djeluje življe i dinamičnije tako da je i puko promatranje životom i detaljima natrpanog okoliša neizreciv užitak. Usto, ni igra nije toliko zahtjevna pa će na gorespomenutom sustavu sve teći potpuno glatko, jedino što će biti izražena velika potreba za RAM-om. Ipak, ako se malo smanje detalji, past će i memorijski zahtjevi pa će se postići kompromis između grafičke ljepote i glatkoće izvedbe. Stoga, dok ne zaigrate, ne možete ni zamisliti kakav je gušt pilotirati jednim od ovih divova i uz potmulu tutnjavu nogu koračati virtualnim susjedstvom...

MAD CAT VS. ATLAS

Grafika ne samo što je divna nego je i vrlo raznovrsna, što se može zahvaliti odlično struktuiranoj kampanji koja će vas provesti kroz šest-sedam potpuno različitih svjetova u kojima vas očekuju i zapečene pustinje, i kišne močvare, i brdovite goleti, i snježne mećave, i mračni gradovi. Štos je u tome da se na svakom planetu obavi oko šest misija, a onda se napreduje dalje, čime se spretno izbjegla monotonija (kao ona u "trojci") i osigurala trajna zainteresiranost igrača. Lijepo je i to što promjena lokacije neće igrati tek estetsku ulogu nego će različitim terenima trebati prilagoditi i način borbe (o tome više poslije). Inače, kampanja se može pohvaliti s više od tridesetak misija, što jamči popriličan broj igraćih sati i uklanja sve prigovore na možebitni nedostatak izazova. Osim što su misije vrlo brojne i grafički različite, one ni koncepcijski nisu dosadne, a još manje jednolične. Svako malo će se izmjenjivati različite ofenzive, defanzive, šuljanja, obrane konvoja ili baza, neutraliziranje neprijateljskih letjelica, aerodroma, eliminiranje naftnih postrojenja i tako dalje i tako dalje. Prema tome, iako se sve i dalje svodi na uništavanje (a na što bi drugo?), ono je ovaj put uklopljeno u zanimljiv i logički struktuiran rat. Kao i prije, u njega nećete srljati sami nego zajedno sa suborcima okupljenima u *lance*, tj. borbeni odred kojim zapovijedate. Ipak, u prvih nekoliko misija igrate ulogu podređenog, da biste se tek poslije okušali i u ulozi *lance commandera* kojemu je na rapolaganju ta zavidna destrukcijska sila. No, tada morate misliti i na izbor suboraca i odgovarajućih *mechova* jer svaka individua ima neke dobre i loše strane, a one su vam prikazane na jednostavnim grafovima. Upamtite jedno: ovisno o satima provedenim u borbi, i kvalitete će im postupno rasti. Paralelno s tim, rast će vam i pristup sve moćnijim robotima. Naime, u početku ćete biti ograničeni na lake i izvidničke *mechove* koji nisu ni do koljena kasnijim zvijerima. Prema tome, na Atlase, Mad Catove, Maulere i slične valja malo pričekati i za njih se pomučiti, ali vjerujte, svaki trud je vrijedan da biste se vozili makar pet minuta u tim gospodarima rata. Inače, većina hodača je poznata od prije, mada ima i nekih novih, no zbog potpuno prerađene grafike svi djeluju popriličnо svježe i blistavo. Još jedan od bitnih elemenata na koje valja obratiti pozornost je i skupljanje *salvagea,* tj. uporabljivog ratnog materijala i robota koji ostanu nakon borbe. Ono je ovaj put, hvala Bogu, mnogo jednostavnije i većim djelom automatizirano tako da neće biti onih zamornih i beskonačnih klikanja iz "trojke". Pojednostavljen je također i cijeli

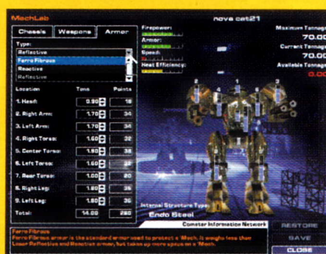

U noćnim borbama posebnu čar imaju energetska oružja

MECH LAB

Ove je godine rad u *mech labu* znatno jednostavniji i lakši nego onaj na koji ste možda navikli. Prvo i osnovno, sva su oružja sada detaljno opisana tako da će kriptografske glavolomke poput "CLAN ERPPC" postati stvar prošlosti. Nadalje, *mechovi* su tipizirani, s jasno označenim *slotovima* koji mogu primiti samo određenu vrstu naoružanja. Također, pojedina oružja zauzimaju više *slotova* nego što ga pojedini robot ima, tako da je poslagivanje i uštimavanje pucaljki ovaj put prava poslastica. Kao šlag na kraju, tu je i mogućnost bojenja *mecha* različitim kamuflažnim ili čisto zezancijsko-ratnim bojama, što će svemu dati taj dodatni element koji dobre igre dijeli od onih koje se pamte!










Razaranje u sumrak na nekom dalekom Mjesecu


Tu i tamo uletjet će pokoji helikopter ili tenk

Mechovi se sada izvijaju i skakuću kao da su na speedu!

sustav konfiguriranja robota koji su ovdje uvelike tipizirani! Drugim riječima, svaki robot sada ima određen broj *slotova* za specifična oružja pa više neće biti moguće dodati sve i svašta nego će određeni *chasis* igrati određenu ulogu. Tako će katapult imati *slotove* samo za raketno naoružanje i tek mjesto ili dva za lasere slabije jačine, pa će u žaru bitke biti iskoristiv samo kao dalekometna podrška, a nikako kao stroj za blisku borbu. Ostali će roboti biti ipak nešto univerzalnijeg profila, ali će svaki i dalje zadržati svoju "osobnost". Pitanje je koliko će se takav pristup svidjeti MW veteranima, meni osobno se itekako svidio jer, ako ništa drugo, barem prati grafičku prezentaciju tih borbenih strojeva. No dobro, nakon odabira suboraca i borbenih sredstava doći će vrijeme i za samu borbu koja je kao i ostatak igre pretrpjela brojne koncepcijske, moram reći, dobrodošle promjene.

VRIŠTEĆE BUKTINJE

Prije svega, upravljanje je ovaj put mnogo poletnije i elastičnije, a *mehe* su uvelike agilnije i brže! Sve je nekako dinamičnije i izvedljivije pa tako primjerice više nećete morati čekati nekoliko fatalnih sekundi da okrenete trup, nego će vaš robot to učiniti spretno i jednostavno. Pokreti su također znatno mekši, bolje povezani i uvjerljiviji, a i sami se autori hvale tisućama *frameova* animacijskih skripti koje dočaravaju različite aspekte kretanja. Da bi se čovjek uvjerio da je to doista tako, mora vidjeti igru u pokretu i promatrati te glomazne komade metala kako poput slonova na *speedu* trče preko brda i dolina, u trenutku zaokreću poput uspaljenih geparda i histerično skaču (pomoću raketnih motora, razumije se) kao uplašene gazele. Sve te radnje obavljat će tako graciozno i mekano da ljudima koji su radili *motion capturing* stvarno treba skinuti kapu! Baš je zbog toga borba ispala mnogo frenetičnija jer ste za tili čas na dometu oružja kakvog Steinerovog pilota koji jako dobro zna iskoristiti sve sposobnosti svojeg vozila. Zbog toga su timski napadi i timski rad itekakvi imperativi jer sami nećete ništa postići pa makar vozili i neku jaču zvjerku. Nekoliko lakih napadača jednostavno će kružiti oko vas kao mačke oko miša te vam lagano nagrizati oklop i otkidati oružja sve dok ne pogode sam reaktor i od vas naprave vrišteću buktinju užarenog metala i dima! No to ne znači da je borba u bilo kom pogledu bezumna jer, kao i u svakom nastavku do sada, zahtijeva određeno promišljanje i taktiku. Ponajviše zbog i dalje prisutnog pregrijavanja šasije koje onemogućuje konstantu paljbu jer bi se tada *mech* previše usijao i nestao u lančanoj reakciji. Stoga s oružjima treba biti oprezan i jedno oko stalno držati na indikatoru zagrijanja kako ne bi došlo do topljenja jezgre. Doduše, postoji ograničena količina sredstva za hlađenje, a tu i tamo iskrsnut će i kakvo jezerce koje će vrlo učinkovito ohladiti vaše čedo. Zgodno je i to što čak i meteorološki uvjeti utječu na igrivost pa je tako znatno lakše razarati u snježnoj mećavi nego u zapečenoj pustinji, strahujući od pregrijavanja. Isto tako, treba voditi brigu i o količini streljiva jer loše bi bilo da vam u pola misije nestane raketa ili kakvog visokokalibarskog zrna (snima se tek na kraju bitke). Neće biti dobro ni ako vam netko otkine najbolji komad oružja jer ćete do kraja nivoa biti oštećeni i na granici borbene efikasnosti. Vidite, zbog svega toga vrući sukobi su ispali promišljene rabote koje se sastoje od radnji poput ispali veliki laser tamo, pogodi ga gausom ovamo, što je vrlo lijepa stvar jer svemu pridaje osjećaj autentičnosti i konstantne napetosti. Ipak, pomalo mi fali izostanak Mobilne baze za popravak od koje ovaj put ni traga ni glasa nego je kroz igru razasuto svega nekoliko statičnih *repair* postrojenja! Što se pak tiče umjetne inteligencije neprijatelja, a bogami i vlastitih suboraca, mora se reći da je tek prosječna - ne bih imao ništa protiv kad bi barem domaći dečki malo više pucali i pametnije navigirali. Dobro je što je barem sustav naredbi izveden vrlo logično i jednostavno, bez nepotrebnih kompliciranja. Osim toga, na raspolaganju su vam četiri nivoa težine tako da sam siguran da će svi ukusi na kraju ipak biti zadovoljeni. *Suma sumarum*, MW 4 bi se barem što se igrivosti i borbe tiče mogao opisati kao povratak akcijsko-taktičkim vrednotama *Mechwarriora 2*, što nikako nije loša stvar. Dodatnim pojednostavljenjima cijelog sustava nije se nimalo izgubilo na dubini, a dobilo se na pristupačnosti, što će posebno razveseliti one kojima je ovo prvi susret sa serijalom. Raznovrsnost, zanimljive misije, promišljena borba i grafičko-tehnička perfekcija bit će samo dodatni elementi koji će privući šire mase igrača koji su dosad možda imali neke rezerve prema igrama ovog žanra. Nadalje, blistava maštovitost, očita ljubav te trud uložen u ovaj nastavak svrstavaju ga u sam vrh ovogodišnjih igraćih delicija uopće! Treba li još nešto reći? Ah da, Mech on!



OCJENA

Najbolja mech igra dosad

91 %

Snajperski raj

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Ako ste voljeli DF prequele, voljet ćete i ovaj sequel!



Ček', ček', s koje se ovo strane puca?!


Snajper mi u dušiii, iz puške mi se pušiiiii!


Sukob kod okej koralja


Kakve su ovo crte što mi zuje oko gla... ...ik!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P2/300, 64MB
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 192MB, 32MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAINBOW SIX
Malo više mozganja, malo manje akcije.

DELTA FORCE 1 I 2
Ljudi moji, a ča da vam još kažem?

Land Warrior je igra koja će klaustrofobiji još jednom reći laku noć!

Što bi rekle stare babe: "Otkad je Svijeta i vijeka, otad je i rata", a ja bih samo dodao: "Otkad je kompjutorskih igara, otad je i pokušaja da se rat simulira te unese i u naš dom!" Jasno, pojam rata je vrlo širok pa je tako široka i lepeza žanrova koji nam ga pokušavaju približiti sa svih strana. Ovdje ćemo se ograničiti na kopneno ratovanje i temeljnu varijantu uloge običnog vojnika. Ako malo razmislimo, uočit ćemo da među hrpama zrakoplovnih, tenkovskih i pomorskih simulacija postoji zapravo vrlo malo onih koje bi nam dočarale kako je to biti običan regrut iliti od milja zvani prašinar. Gotovo sve pucačine iz prvoga lica tom problemu nisu ni prismrdjele jer su jednostavno bile i ostale arkadne raspaljotke koje s pravim ratom nisu imale ama baš nikave veze. Tek su se rijetke igre približile onome o čemu govorim, a pritom mislim na uratke kao što su *Rainbow Six* i neizostavni *Delta Force* serijal. Upravo je potonji izazvao osjećaj kao da smo se nagutali baruta i dupetom nalovili užarenih šrapnela, unijevši u cjelokupni žanr iznimnu dozu originalnosti i svježine.

KOPNENI BORAC

Oni koji su zaigrali prvi dio ove trilogije ili su ga zavoljeli na prvi pogled ili su ga zamrzili! Bila je to igra koja je konačno raskrstila s klaustrofobičnim sobetinama i beskonačnim hodnicima, omogućivši igraču da se prošeće po zelenoj prirodi i nauživa smrti i destrukcije koliko ga volja. U modu je uvela i snajperska prepucavanja i realističnu paletu najrazličitijeg naoružanja. Drugi je dio (kako to obično biva) ispolirao sve dobre strane svog prethodnika i ublažio neke negativnosti, stekavši tako još jednu gomilicu vjernih obožavatelja ili mrzitelja spomenutog serijala. No pošto znam da vas ipak najviše ždere kakva je igra koja vam je pred nosom i hoće li uspješno nositi teret stare slave ili sve zabrljati kako se samo zabrljati može, krenimo redom. Kao što se i iz samog imena dade zaključiti (ako ste upućeni u američko vojno nazivlje), DF 3 bi trebao "simulirati" najnoviji američki sustav kopnenog ratovanja iliti projekt kodnog imena *Land Warrior*. Plan je to koji tek treba ostvariti pomoću najmodernije ratne tehnike koja spada u osobno naoružanje. Tako će nam se veseli američki vojnici uskoro šetati susjedstvom s potpuno funkcionalnim HUD-ovima



Zašto bi se ubijali po ovako lijepom danu?


Bem ti, a rekao sam ti da idemo pješke!


Kh, kh, izem ti dim! Gore od Valtera Vuka...

Nova grafika, nova oružja i novi urlici, to je Delta Force 3

pričvršćenim za kacige koji će ih obavještavati o situaciji na bojištu. Aparatura će uključivati GPS, laserske ciljnike, pojačivače svjetla, svu silu najmodernijeg oružja pa čak i "inteligentnu" reaktivnu pancirku koja bi ih trebala donekle štititi i od pogodaka velikokalibarskih metaka. Zanimljiva ideja, no čini se da je igra utemeljena na tom sustavu ponajprije iz marketinških razloga jer su takve stvari postojale već i u prijašnjim nastavcima. Ma *fućkaš* Amere i njihove zanimacije, bacimo se mi na samu igru... Ovaj put *Delta Force* ćete moći zaigrati u ulozi specijalaca različitih borbenih svojstava. Tako će primjerice Gas Can biti stručnjak za teško naoružanje pa će mu biti znatno lakše naciljati neprijatelja raketnim bacačem ili granatama iz automatske puške. Longbow je pak faca za snajpere, mukotrpnom je vježbom uspio postići potpunu kontrolu disanja, što je rezultiralo savršeno mirnom rukom, što je itekako korisno kod dalekometnog pucanja. Jedna ljupka djevojčica će opet biti prava zvjerka kad je o plivanju i pružanju prve pomoći riječ (ponajprije sebi) pa će imati i nešto veću toleranciju za neželjene susrete s olovom i usijanim željezom. Sve u svemu, simpatično, nešto poput klasa u *Team Fortrresima*, i dobar način da se produži trajnost igre – bit će zanimljivo eksperimentirati s različitim likovima u različitim situacijama. Te razlike ipak neće pretjerano utjecati na sam način igranja DF 3, no o tome ćemo posli-je. Prije toga valja reći da *Land Warrior* sadrži petnaestak *single* misija u kojima se igrač može pobliže upoznati s načelima igre, kao i punu kampanju kroz koju se proteže stabilna i svepovezujuća priča. Jasno, opet je riječ o ograničenim akcijama nižega intenziteta u kojima ćete se obračunavati s brojnim teroristima iz različitih (za)kutaka svijeta. Preciznije, u kampanji treba uništiti organizaciju *Nove zore* koja prijeti Americi da će je zatrovati neutronskim bombama ne ispuni li njene sulude zahtjeve. No, iako je fabula prilično korektna, nedostaje joj homogenosti i čvrste niti jer su misije tako različite i nepovezane da će vam ponekad biti svejedno igrate li kampanju ili pojedinačne misije. Razloge treba tražiti u forsiranju *multyplaya* koji se u posljednje vrijeme sve više nagurava potiskujući neke vrednote samotnjačkog igraćeg iskustva.

OTVORENE RAVNICE

Inače, scenarij će vas prošetati kroz mnoga egzotična mjesta našeg planeta, poput Egipta, Indonezije, Južne Amerike, Japana itd. Iako je početni nivo kod Keopsove piramide vjerojatno i najupečatljiviji dio cijele igre (možete se prošetati po sfingi, piramidama itd.), ni neke buduće lokacije poput astečkih hramova i japanskih dvoraca neće biti manje zanimljive i dojmljive. Svoju impresivnost mogu zahvaliti znatno boljoj grafici koja je u ovom nastavku pretrpjela goleme i dobrodošle promjene! Kao prvo i osnovno, iz enginea su konačno izbačeni *voxeli* koji su prije bili odgovorni za velika usporavanja i na najjačim strojevima. Iako su stvarali najvjerniju iluziju reljefa viđenu u nekoj igri, jednostano su bili prezahtjevni za tadašnje procesore. Kako bi se to danas vrtjelo na gigahercnim zvljerima, druga je stvar, no ostaje činjenica da ih ovaj put nema. Zamijenio ih je fraktalni krajolik generiran pomoću mnogo klasičnijih poligona, ali zato manje zahtjevnih, pa se mora priznati da sve izgleda fino. Istina, nema više one monstruozne detaljnosti, ali zato nema ni ispikseliziranosti nego je teren i na manjim udaljenostima mekan i zaobljen. Primjećuje se tek treperenje rubova pri hodu, no to je prilično zanemariv problem koji će smetati samo bolesnim puristima. I sve je ostalo izvedeno u poligonalnoj grafici, koja je ovaj put još realnija i ljepša. Zgrade se sastoje od znatno više zidova, lukova, hodnika i objekata, no to još uvijek nije ni blizu *Quakeu 3*, primjerice. Sve to lijepo izgleda izvana i s malo veće udaljenosti, no čim uđete unutra, zapazit ćete siromaštvo oblika i tekstura, a ponajviše poprilično uglatost svega što je ponuđeno. Ipak, odnos veličina i udaljenosti je pogođen baš kako treba tako da sve djeluje prilično

PIROTEHNIČKA SREDSTVA

Zbog prostornih ograničenja, ovdje ćete vidjeti samo primarna oružja. Da smo naveli baš sva koja postoje u igri, ne bi nam bila dovoljna ni cijela stranica!


OICV - Sve u jednom! Pušketina koja je san svakog specijalca, sadrži optički ciljnik, bacač granata i visokoprobojni automat.


M40 - Ako se osjećate spremni za lov, M40 će sa svojim 10x zoomom i nevjerojatnom preciznošću biti pravi izbor za odstrijel ljudskih glava!


AK-47 - Trebam li uopće nešto o ovome i reći? Nismo li je se dovoljno nagledali u vijestima za vrijeme rata... Puška čiji zvuk prepoznaje svaki odrasliji i "informiraniji" Hrvat.


M249 - Iako je nešto slabija o FN MAG-a, M249 je i znatno preciznija te stoga idealna za rešetanje po gadovima u hodu. Jasno, najpreciznija je kad se koristi iz čučnja ili ležećeg položaja.


Steyr/M203 - 2X optički ciljnik, vrlo precizni mitraljez i ugrađeni bacač granata idealan su izbor za vrlo ekonomično i sigurno eliminiranje "oporbe".


JackHammer - Neobična sačmarica s posebnim sustavom punjenja koji joj omogućuje vrlo frekventnu i pouzdanu paljbu. Dobar izbor za blisku borbu.

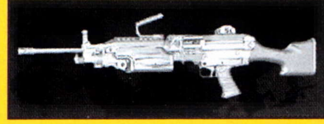

G11 - Ovo čudno "kopile" krasi optički ciljnik, veliki kapacatitet spremnika i tiha paljba. Samo za one koji se žele osjećati drugačije!


MM-1 - Specijalizirani bacač granata svojim vrućim bombicama upokojit će i nekoliko gadova odjednom te je stoga kao stvoren za Gas Cana


M4/MK - Pouzdana varijatna M16 jurišne puške solidna je ubilačka sprava koja vas nikada neće izdati. Preciznost, ubojitost i ugrađena sačmarica svrstavaju je među sam vrh izbora u bliskoj borbi i onoj srednjeg dometa.


PSG-1 - Vrlo precizan snajper s prigušivačem nema baš veliki domet i probojnu moć. Iako ispaljuje subsoničnu tanad, i ona su dovoljno brza da otvore lubanju svakome tko im se nađe na putu.


FN MAG - Opaka zvijer s hrpom streljiva i strašnim probojem pati od nešto manje preciznosti. No uparena s pitbullom ova će "mašinka" biti itekako dobra za uvjeravanje neprijatelja da kroče krivim životnim putom.


M8A21 - Najmoćniji i najprecizniji snajper u igri ima strašnu probojnu moć i još strašniji domet. Zoom od 14X poslužit će za odstrijel najudaljenijih meta s potpuno sigurne udaljenosti.


Aaaarghhh, umrite mrski zavojevači i kapitalistički rušitelji radničkog samoupravljanja!


Uooopaa!


Raspršnasvestran!

masivno i arhitektonski realno, pa i čvrsto. Ne moram vam ni pričati kakav krasan pogled puca s vrha piramide ili s astečkog hrama ili kakav je osjećaj razbijati bezbrojna prozorska stakla na kontrolnom tornju ili masivnom hangaru. Nisu izostavljene ni male stvari poput frcanja čahura, rasipanja trave ili pijeska nakon udara metka, efekata čestica, krvi, mreškanja vodene površine i tako dalje, i tako dalje. Likovi su također nešto dorađeniji, no i dalje su miljama daleko od detaljne minucioznisti iz kakvog *Quakea* ili *Unreala*. No, to nije ni bitno jer je ovdje grafika prije svega funkcionalna, tj. može vas uvjeriti da se doista nalazite na užarenom bojištu i da svaki krivi potez može značiti smrt. Uostalom, mnogo je brža i mekša, što na kraju rezultira i većom igrivošću. Kad već govorimo o igrivosti, mora se odmah reći da je *Land Warrior* i dalje ostao snajperski raj s dalekometnim prepucavanjem koje je uostalom jedan od najvažnijih momenata cijele igre.

VEĆ VIĐENO?

Oružja je pregršt! Više od dvadeset tipova dugih i kratkih cijevi uparenih s težim naoružanjem i eksplozivnim sredstvima krasno će odgovoriti na pitanje što učiniti sa svojim slobodnim popodnevom. Ono što je najzanimljivije, a zapravo je i obilježje cijelog DF serijala, je njihova realnost - dotične su spravice zapravo replike pravih! Na njima se doista nije štedjelo, kako na njihovom broju, tako ni na što vjernijem simuliranju njihovih značajki. Sve je tu, od točnog broja metaka po okviru, brzine zrna, kuta pada, jačine proboja i sličnih pojedinosti pa do savršeno digitaliziranih zvukova koji svojom uvjerljivošću lede krv u žilama. Zvuk je toliko dobar da pomoću njega bez problema možete prepoznati čime se gadovi služe i tome prilagoditi svoju napadačku taktiku! Inače, na raspolaganju su vam snajperi, puške, automatske puške, teški mitraljezi, sačmarice pa i kombinacije svega navedenog. Posebno je impresivan potpuno novi OICV iliti višenamjenska pucaljka s bacačem granata koja ima takvu probojnu moć da njome možete prosvirati zid i ubiti nesretnika koji se ondje slučajno našao. Tu su i različite varijante s prigušivačima, pištolji, bombe, bazuke, laserski ciljnici i slično. Sve u svemu, oružja neće manjkati tako da će poseban užitak biti i samo proučavanje njihovih svojstava i odabir najomiljenijih prije same borbe. Kao što ste već čuli, različiti likovi imaju različite sposobnosti pa će se neki bolje snalaziti s teškim hardverajem (mitraljez će manje trzati, biti mnogo precizniji itd.), a drugi s dalekometnijim oružjima smrti (ciljnik snajpera neće plesati po ekranu i slično). Te će osobine biti itekako važne za pojedine misije jer se one prilično razlikuju - jedne zahtijevaju više šuljanja i taktike, dok je pak kod drugih bitno na brzinu poubijati sve što se miče. Nadalje, ovaj je put veća pozornost posvećena borbama unutra pa veću pozornost treba posvetiti i klanju prsa o prsa. Nažalost, zbog pomalo trapavog upravljanja i periodičnih trzakanja (zbog velike potrebe za RAM-om), interijerni sravoz nisu ni blizu kvalitativne razine iz kakve standardnije FPS pucačine. Vani, hvala Bogu, sve funkcionira kako treba, tako da ovo i nije neki veliki propust. Ali je zato propust blaga retardiranost vaših terorističkih neprijatelja, jer mi se čini da je umjetna inteligencija ovaj put na nešto nižem stupnju nego što je bila. Čak će i na *hard* postavkama gadovi "trenirati" neke zbunjujuće debilne radnje. Nije mi se jednom dogodilo da desetak sekundi slušam kako netko praši po meni da bih se na kraju okrenuo i spazio tipa kako me bezuspješno pokušava lišiti života sa samo desetak metara! U drugoj mi je prilici jedna bradata neman s dvjesto metara bez problema otkinula glavu, pa stvarno ne znam kakve su to đavolske sile uplele svoje prste u njihove jadne mozgove. Isto tako, neće biti rijetko da uletite u neku sobu i zateknete zbunjenog blesana koji tupavo zuri u vas i ne daje nikakve znakove da vas je uopće spazio. Srećom, neprijatelja je uistinu mnogo tako da svoju opičenost kompenziraju kvantitetom pa će i DF 3 na kraju ipak biti dosta teško i intrigantno iskustvo. Dobro je i to što je konačno moguće snimati poziciju u samim misijama tako da ne morate sve igrati iznova ako vas pri samom kraju dotuče neki zalutali metak! Osim već standarnog *multyplaya* koji podržava do 50 igrača odjednom, spomenimo i različite modove igre, mikrofon komunikaciju itd., i to bi uglavnom bilo to. Ha! Začuđeni? Očekivali ste još nešto? Vjerojatno jeste, ali toga nažalost ovdje nema jer je najveća boljka ove igre upravo prokleta sličnost s prijašnjim proizvodima. Osim same grafike, novih oružja i novih lokacija, koncepcijski se nije promijenilo gotovo ništa. Istina, tu i tamo ćete se provozati u kakvome čamcu, misije ćete počinjati vozeći se u helikopteru do mjesta radnje i tako dalje, no neki korjenitiji pomaci su jednostavo izostali. Očito je da je ona stara o konju koji pobjeđuje itekako aktualna pa je DF 3 zapravo DF 2 u novome ruhu. Friška pucalica simo, kakav antički dvorac ili piramida tamo, *Land Warrior* je zapravo gotovo ista igra kao i njena prethodnica - dobra kombinacija *sneakera*, snajperiranja i čiste akcije – te će i takva kakva je opet biti voljena ili prezrena. No pošto je ovako originalnih i "realnih" ratnih igara upravo bolno malo, sva njegova šlepanja na staru slavu i možebitne negativnosti ne bi trebale nikoga smetati. Dajte igri šansu, opskrbite se dovoljnom količinom RAM-a i uživajte. Što još da vam kažem, snajper u ruke i ciljajte u glavu!

OCJENA

Iako Land Warrior ne obiluje novinama koje je svaki DF fan očekivao, zbog brže grafike i nekih sitnica on je dovoljno kvalitetan i zanimljiv da privuče vašu pozornost

83%

SPECIJALCI IZ LUČKOG



Longbow - Momak koji se specijalizirao za odstrijel s daljine savršen je snajperista, mirne ruke i oštroga oka. Zahvaljujući posebnom treningu, optički ciljnik snajpera potpuno je miran i pri najvećim povećanjima.



Pitbull - Opaki crnac mišićave konstitucije idealan je ubilački stroj koji koristi teške mitraljeze i ostale visokokalibarske spravice. Zbog snažne ruke, trzanje iz tih oružja je zanemarivo, a i preciznost je znatno veća.



Gas Can - Bombaš i veliki obožavatelj baruta otkad pamti za se, Gas Can se posvetio usavršavanju granatiranja. Njegova je specifičnost da prilikom bacanja bombica ne mora točno naciljati neprijatelja nego samo od oka puknuti u njegovom pravcu.



Snakebite - Ova opaka mačka odličan je izbor za blisku borbu jer je ovladala svim pucaljkama s prigušivačima i oružjima kraće cijevi. Idealna za tihe infiltracije i još tiše ubijanje! Pravo žensko!



Mako - Još jedno djevojče, posebno vično plivanju, ronjenju i medicinskim naukama. Brže pliva, ima veći kapacitet pluća i nešto je otpornije na metke i ostala borbena sredstva.

Želiš ga?

Nagradna igra u najnovijem broju magazina PSX!

U nagradnoj igri gdje nema druge, treće ili već neke utješne nagrade pobjednik uzima sve! Jedina nagrada, konfiguracija snova uz koju ćeš ti, tvoja obitelj i cijelo tvoje društvo gledati DVD filmove i igrati najbolje PlayStation igre, sastoji se od:

• PlayStation 2 konzole • dvije igre za PS 2 konzolu • Ferari Shock 2 Racing volana • dva Pro Shock Arcade kontrolera • Judge Dredd Perfect pištolja • 10 dvd filmova • godišnje pretplate na PSX

Potražite novi broj PSX-a sa kuponom za nagradnu igru na svim kioscima!

Osvoji ga!



Nije ni Bond, nije ni Powers - ali je bolja od obojice

NO ONE LIVES FOREVER

ANTIQUE

Nakon nekoliko pokušaja, Monolith je konačno pronašao stil koji odgovara većini kupaca, a to znači da će najnovija igra najvjerojatnije postati hit-igrom



Ma kakav Quake, kakav MFG! Nitko mi nije ravan

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Monolith Productions
IZDAVAČ	Fox Interactive
ŽANR	FPS
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64 MB, 3D 8 MB
NAŠA PREPORUKA	AMD 700, 128 MB, 3D 32 MB
MULTIPLAYER	LAN, Internet, 1-16 igraèa
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SOLDIER OF FORTUNE
Kako tu lijepo lete ekstremiteti unaokolo...

TOMB RAIDER MCMLXXXIX
Pa... žensko je...

QUAKE MCMLXXXIX
Pa... što biste vi više...

Nakon *Blooda* i *Shogoa*, koji su bili namijenjeni specifičnoj publici pa su stoga i prodani u relativno malom broju primjeraka, Monolith je konačno pogodio tržište "u žicu" igrom prepunom humora čija je radnja smještena u 60. godine prošlog tisućljeća. Usporedbe s Austin Powersom su opravdane, no daleko od toga da je ovo nekakva jeftina kopija uspješnog filma.

Dobro, moram priznati da je priča svakako jeftina - "dobra" antiteroristička organizacija UNITY bori se protiv "zle" terorističke organizacije HARM. Igrač preuzima ulogu Cate Archer, operativke UNITY-ja, i očekuje ga hrpetina misija na egzotičnim lokacijama diljem svijeta. Stoput viđeno, a ni prvi put nije bilo zanimljivo. Ali nije sve u priči, ima nešto i u načinu na koji je ispričana.

VIŠE OD JEDNOSTAVNE PUCAČINE

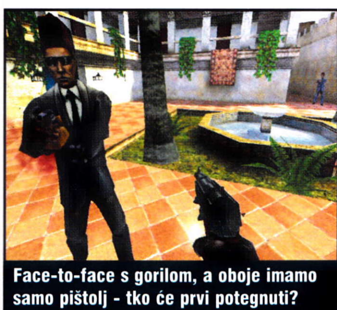
Iako je riječ o pucačini iz prvog lica, NOLFE nije Quake-style igra u kojoj je jedino bitno biti brz i precizan. Dobro, ima i toga, ali i elemenata *Tiefa*. Primjerice, kad se morate šuljati naokolo i neprimijećeni obaviti misiju, za razliku od drugih FPS-ova, potrebno je povremeno porazgovarati s drugim likovima koji vam mogu dati korisne informacije, a za rješavanje problema često neće biti dovoljna velika količina streljiva, nego ćete morati koristiti ostale alate tajnog agenta koji su vam na raspolaganju. Iako Cate nama svog Mr. Q-a, u igri ćete se, uz uobičajeni dijapazon raznolikog naoružanja, koristiti i opremom poput eksplozivnog

TEHNOLOGIJA NA DJELU

Ako ste ljubitelj i dobar poznavatelj FPS igara, NOLFE će vam se na prvi pogled učiniti tehnološki inferiornijim *Quakeu 3* ili *Unreal Tournamentu*. To nipošto ne znači da on ne donosi nikakve tehnološke novine, naprotiv. Tako je za pokretanje igre korišten novi *LithTech 2.5 3D engine*, likovi su kreirani kombinacijom animacije skeletalnih osnova i *animation blanding* sustava, što omogućuje vrlo prirodne pokrete, a glavni lik, Cate Archer, kreirana je od kojih 1700 poligona. "Soft" elementi igre također su vrlo sofisticirani. Neprijatelji na situacije reagiraju vrlo različito, drugačije se ponašaju kad su sami, u manjoj ili većoj skupini. I njihova tijela različito reagiraju kad im pogodite ruku, nogu, glavu, torzo ili neki drugi dio - desetak je različitih načina na koji mogu umrijeti. Lijepo modeliran okoliš možete paliti, propucavati, grebati, prskati krvlju pogođenih neprijatelja i na druge načine oštećivati, što će se sve lijepo vidjeti na zidovima, vratima, drveću i ostalim objektima.


Karibi su jedno od ljepših odredišta, sa zelenim okolišem punim cvijeća. Idilično


Ne samo pokreti ljudi, nego i pokreti majmunčića vrlo su životni i nadasve slatki


Face-to-face s gorilom, a oboje imamo samo pištolj - tko će prvi potegnuti?


Nova je godina odavno prošla, no vatrometa nikad dosta


Ako Lara može plivati, zašto ne bi i Cate? A pod vodom živi veliki bijeli...


Tko bi odolio plesu u raspjevanom alpskom seocetu? Naravno, samo agent na dužnosti

Konačno FPS u kojem ćete moći ugodno šetati po otvorenim prostorima, a ne po mračnim tunelima

Kombinacija stalne akcije i avanturističnih elemenata daje "štih" igara s konzola

ruža ili mehaničke pudlice.

Sa svom tom mašinerijom koja vam je na raspolaganju, bilo bi svetogrđe ne krenuti u napucavanje protivnika - igra obiluje i brzom i vatrenom akcijom u kojoj do izražaja dolazi njihova iznimno dorađena umjetna inteligencija. Ako naletite na jednog ili dvojicu, odmah će se skriti iza okolnih objekata pa makar morali prevrnuti stol da bi to učinili. Naletite li pak na skupinu neprijatelja, primjenjivat će napredne skupne taktike i koordinirano vas napadati s različitih strana.

NAJVAŽNIJA SPOREDNA STVAR

Tehnički gledano, igra se može pohvaliti iznimno detaljnim i lijepim nivoima, čak ih je 60, te prekrasno modeliranim likovima za čiju je animaciju pokreta korištena *motion-capturing* tehnika, što se odmah vidi po iznenađujuće dobroj sinkronizaciji pokreta usana koje prate digitalizirani govor, a kad već gledate lica likova, obratite pozornost na oči koje trepću! Takvi i slični detalji svjedoče o tome koliko je vremena i energije utrošeno da bi sve bilo uistinu maksimalno dorađeno. Iako bi ljubitelji superglatkih 3D igara mogli prigovoriti specifikacijama što ih *Lithtech engine 2.5* traži da bi igru potjerao u najboljoj kvaliteti, čak i na srednje brzim strojevima moguće ju je ugodno igrati, a kako NOLFE ima golemu količinu detalja, nećete ni primijetiti da ih nekoliko nedostaje.

SHAG ME BABY!

No, dobra grafika, stalna akcija i hrpa *gadgeta* i oružja nisu ništa novo i ne bi ovoj igri donijeli ovako visoku ocjenu da sve to nije začinjeno još jednom specifičnom komponentom koju mnogi žele, a samo rijetki uspijevaju imati u svojim igrama. Naravno - govorim o humoru. Kako dijalog, tako i izgled likova i svaki drugi detalj igre navući će vam smiješak na lice - i to na malo profinjeniji način od onih kojima se služi Austin Powers. Od debelog ambasadora kojeg štitite od atentatora u prvoj misiji do mehaničke pudlice kojom u jednoj od misija mamite dobermane, svaki element igre ukazuje na to da se pri njenoj izradi itekako mislilo na zabavu. Osjetit ćete to svugdje, osim u naslovu i kad pogodite neprijatelje iz kojih krv lipti u velikim količinama.

Ukratko, *No One Lives Forever* zanimljiva je igra jer u FPS žanr unosi mnogo elemenata kojih dosad nije bilo, stoga je preporučujem svim ljubiteljima tog žanra. Ah, da, multiplayer i ne spominjem jer nije bogzna što, što samo potvrđuje da ovo nikako nije još jedna standardna 3D pucačina.



TKO JE "THE OPERATIVE"?

U kreiranju Cate Archer, glavnog lika igre kodnog imena 'The Operative', Monolith je pokrio i teoriju i praksu. Što se tiče 'teorije', tu je cijela priča o ovoj 'svestranoj i inteligentnoj' djevojci - od rođenja preko uspješne karijere lopova (naravno, "poštenog lopova" koji krade samo od bogatih) do početka rada za UNITY. Pod 'praksom' podrazumijevam fizički izgled Cate, inspiriran L'Orealovim modelom Mitzi Martin. Monolith je neko vrijeme tražio djevojku lijepog izgleda, u stilu 60-ih, i odlučnog pogleda. Pogledajte sliku i recite sami jesu li dobro odabrali.

OCJENA

FPS-ovi nikad nisu bili ovako raznovrsni

89%

USKORO I NA PLAYSTATIONU 2?

Zahvaljujući sve većoj popularnosti konzole koja osvaja svijet posljednjih mjeseci, i proizvođači igara se sve više okreću onako kako vjetar puše ne bi li zaradili dodatne dolare. Tako je Monolith najavio da će *No One Lives Forever* doživjeti i PS2 izdanje, gdje će prvi put na toj konzoli biti upotrijebljena 2.5 inačica *Lithtech enginea*. Budući da je PS2 port *Unreal Tournamenta* dokazao da Sonyjeva nova konzola ima snage pokrenuti takve igre, programerima ne bi trebalo biti problem prilagoditi NOLFE koji je tehnički i na PC-ju manje zahtjevan nego UT.

Alice, who the fuck is Alice?

AMERICAN MCGEE ALICE

A ne, ovo nije Alisa kakvu znate! Ova mlada dama ima nešto opakiji stav, luđi pogled i krvlju zamrljanu haljinicu!



Je l' neko neš' reko? A, a, oš po čkapi, a??

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Rogue Entertainment
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P2/400, 64 RAM, 16 MB 3D
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128 MB, 32MB 3D
3D PODRŠKA	OpenGL, Direct3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RUNE
Pročitajte opis u ovom broju. Ah, to je bilo lako!

Svakome tko je barem jednom pročitao Carolovu Alisu u zemlji čudesa (i Alisu iza zrcala, kad smo već kod toga) vjerojatno je jasno da u toj knjizi nešto smrdi. Iako je deklarirana ponajprije kao knjiga za djecu, ona to zapravo nije! Jer u kojim se još modernim djelima za mlađi uzrast kriju zakukuljeni tragovi ludila, izopačenosti i fantazmagoričke bizarnosti? Pa što su drugo nego bizarni likovi poput histeričnog zeca, ludog šeširdžije, iskvarene kraljice s opsesijom dekapitacije, debele ženetine kojoj se dijete pretvori u svinjče (!!!) i tako unedogled. Možda se Alisa tek na prvi pogled čini lepršavom i nevinom, ali duboko u sebi ona krije svoju mračnu stranu... Stranu kojoj se pokušalo prići i ispitati je i u ovoj igri.

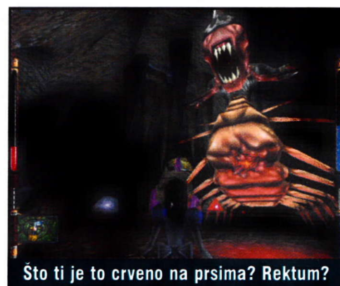
SAN...

Naša Alisa ovaj puta neće imati sretno djetinjstvo kao ona iz stvarnoga života (mada se pričalo da je Lewis Carol bio homić i pedofil!) jer će već u ranoj mladosti, taman negdje nakon povratka iz zamišljene zemlje čudesa proživjeti strašnu tragediju. Naime, dok je slatko spavala, s ormarića se prevrnula uljna svjetiljka zapalivši kuću, a u tom strašnom plamenu izgorjeli su i njeni roditelji. Ona se nekim čudom spasila, ali si nikako nije mogla oprostiti što nije upozorila svoje bližnje na miris dima što ga je osjetila krajičkom svojih usnulih čula. Potpuno se odvojivši od stvarnoga svijeta, naše djevojče


Da, dragi moji, ovo je grafika iz same igre


Ledeni štap u svoj svojoj snazi


Hopa cupa, na šiljak nas dva skupa...


Što ti je to crveno na prsima? Rektum?

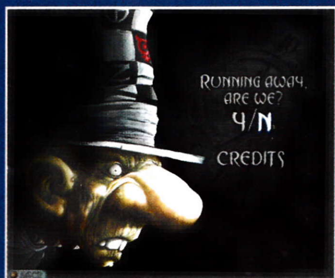
Predivni, mračni i maštoviti nivoi osnova su Alisinog svijeta!

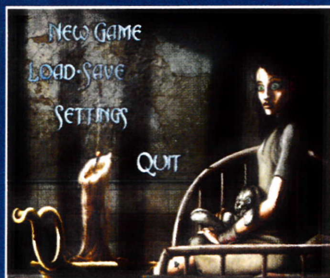
završava u ludnici, da bi nakon nekoliko godina boravka u toj predivnoj ustanovi doživjela jednu nečekivanu posjetu. Doći će joj nitko drugi doli histerični zec i još je jednom povesti u zemlju čudesa, koja ovaj put nije onakva kakvu ju je Alisa upamtila. Zbog njezine krivnje i ludila sve se izokrenulo naglavačka, bizarno je postalo još bizarnijim i iskvarenijim!!! Koji bi sad engine najviše odgovarao za kreaciju bolesnih svjetova nadrealističke mašte i sanitarijumskog ludila? *Quake 3*, naravno, koji se nakon svoje licencirane premijere u *Elite Forceu* još jednom dokazao odličnim izborom za sve one koji imaju dara i volje da od njega nešto i naprave. A što su ovdje uradili, to stvarno treba vidjeti... Glavni i odgovorni šef dizajnerskog tima jedan je od bivših autora *Quake 2* pa je nadarenost i iskustvo bilo zajamčeno u samom početku. No, skratimo priču, *Aerican Mcgeè Alice* jedna je od najbolje dizajniranih igara ikada - natrpana takvim surealističkim divotama i mračnim ljepotama kakve još nisu ugledale svjetlo elektroničkog dana (barem ne u jednoj 3D igri)! Izvitopereni dvorci, kuće koje se ljuljaju na povjetarcu, dimenzija podivljalih satova oko koje lebde goleme ure, svjetovi plamena i vatre, crno-bijele šahovske kule, samo su neki od predivnih nivoa kroz koje ćete proći goneći Alisu. Količina mašte upotrijebljene pri dizajniranju nivoa jednostavno je nevjerojatna i zacijelo neće nikoga ostaviti ravnodušnim. Nadalje, kombinacija boja te osjećaj i za najmanje grafičke detalje stvarno su za svaku pohvalu i divljenje! No, grafika je tek pola priče jer su u cjelokupnom naporu da se stvori što jezovitija i snu sličnija (noćnoj mori, štoviše) atmosfera veliku ulogu odigrali i zvučni efekti, posebice pozadinska glazba za koju je odgovoran bivši član sastava *Nine inch nails*, a sastoji se od tihog ječanja male djece, potmulih akorda jezivih orgulja, lupanja zvona i staklenih instrumenata... Ne treba zanemariti ni *voice acting* koji nije tu tek reda radi nego je i on suodgovoran za stvaranje cjelokupnog dojma - posebno je zanimljiva mačka Chelsirska (u ovoj slučaju mačak) koja svojim elokventnim britanskim glasom objašnjava trenutačnu situaciju ili pak tu i tamo ubaci poneku produhovljenu misao! Inače, kao što se dade zaključiti iz slika, *Alice* je arkadna igra iz trećeg lica s popriličnim naglaskom na čistoj akciji.

ART

Osim krasne 3D grafičice, i sav popratni art materijal prepun je iskričavog ludila. Nadareni crtači izvukli su najmračnije premise iz Alisinog svijeta i stavili ih na monitor da im se divite. Posebno je zanimljiva glavna slika na kojoj možemo vidjeti prolupalu Alisu kako luđačkim očima bulji u prazno. Svako malo zazvone zvona, a nebom se prolomi munja i jezivo osvijetli Alisinu izvitoperenu facu. Jedinstveno!

Nije li ovo doista potpuno bolesno?








Go Alice! Go Chelsire cat!


Burn, baby burn!!!


Tika-tak, tika-tak, spavaj dijete i sanjaj ružne snove


Divovske gljive ludare iz pakla, šesti dio

... ILI NOĆNA MORA?

Upravljanje je vrlo responsivno i jednostavno te vam neće stvarati nikakvih problema. Iako je tek krhko djevojče, naša Alisa izvodi sve radnje poput bilo kojih oponenata iz sličnih igara i pritom se nimalo ne umara. Kreće se gipko i brzo, a i prilično je lijepo animirana. Vrlo su zgodni neki detaljčići poput pocupkivanja mašnice dok curetak trči, koja je, usput budi rečeno, svezana u čvor u obliku mrtvačke glave. To, a bogami i krvlju umazana haljinica uvjerit će vas da Alisa više nije ono što je bila. Tome u prilog ide i njeno vješto baratanje oružjima od kojih će u početku imati samo kuhinjski nož. Njime može pikati, a može ga i bacati (nakon nekoliko sekundi ponovno se materijalizira u ruci), a ta je primarno-sekundarna funkcija svojstvena i za većinu drugih oružja. Ona su pak prilično nestandardna i u najmanju ruku (hmm, ček da vidim, a da, lijevu) čudna, ali zato dovoljno maštovita i zanimljiva. Neće biti nikakvo čudo bacati eksplozivom punjene *Jack in a box-ove,* frljiti susjede ledenim štapom ili prizivati male vražičke kroz međudimenzionalni portal. Sve u svemu, ima ih dosta, a i prilično se razlikuju tako da se u igri može kombinirati

Alice je možda malo prelinearno, ali zato i dalje zabavno iskustvo


Diiiieeee, aaarggg, dieeeeeeeiie!!!

mnogo toga. Ipak, neka troše strelji-vo, tj. plavu manu koja ostaje iza određenih poklanih živina. Osim nje, tu je i crvena mana koja poput mrtvih duša izlazi iz svakog gada koji padne, tako da barem s energijom neće biti problema. Ali neka vas to ne prevari u pomisli da je igra prelagana, jer nije - beštije su prilično moćne i tvrde u nakani da požive što dulje. To pak ne znači da su i previše pametne, no za jednu standardnu arkadicu ovog tipa i ne moraju biti. Osim aždaja, kroz igru će se provlačiti i određene "zagonetke", ali kako nisu previše teške, valja ih shatiti tek kao periodično razbijanje monotonije. Nadalje, Alisa može pokupiti i nekoliko poboljšanja koja joj podaruju privremenu neranjivost ili je pak pretvaraju u podivljalo rogato čudovište crvenih očiju ubilačkog pogleda. No pošto su previše raspršene, a i prekratko traju, ne mogu se smatrati nikakvim osloncem igrivosti nego tek povremenom zezancijom i lajt motivom. Upravo je to glavna boljka ove igre: linerano napredovanje kroz nivoe i predvidljivo suočavanje s valovima novih neprijatelja! Nije se išlo ni na kakvo produbljivanje koncepta niti obogaćivanje cijele priče nekim složenijim elementima, tako da se sve svodi na igranje tipa "prijeđi iz prethodnog nivoa u slijedeći". Takvu tipičnost potvrđuju i standardni *bossovi* na kraju svakih nekoliko nivoa koji će vam zadati dosta muke prije nego što ih sredite. No i njihovo ponašanje je prilično predvidljivo tako da se lako može uočiti šablona kretanja i iskoristiti je za eliminiranje opakog oponenta. Srećom, iako u igri ima dosta skakutanja, ono, zbog odličnih kontrola te vrlo brzog spremanja i učitavanja pozicija, ne bi trebalo biti neki problem. Također je vrlo zgodno i pošteno to što u nekim zeznutijim sobama nakon pogreške i pada u provaliju jednostavno bivate teleportirani na početak, bez potrebe za učitavanjem statusa! Nadalje, skakanje i probijanje kroz različite konstrukcije i neće biti tako zamorno jer su one vrlo maštovite i divno izvedene pa je poriv da ih se prijeđe i vidi što se krije iza njih jači od možebitne frustracije od ponovnog pogibanja. Baš je taj poriv za igru koji je rezultat (evo ga opet!) fenomenalnog *level designa* odgovoran za djelomično ublažavanje nekih Alisinih nedostataka poput potpune linearnosti i predvidljivosti beštija. Uostalom, igra ipak ne pati od nekih većih gafova tako da je, sve u svemu, ispala kao vrlo zabavno i nadahnjujuće iskustvo. Za ljude bujne mašte bit će izvor dodatnih stimulansa jer je, mora se priznati, ovako originalnih, mračnih i fantazmagoričnih proizvoda žalosno malo. Eto, još jednom pročitajte knjigu, nabavite igru i lagano se upustite u hipnotički svijet Alise u zemlji čudesa.

OCJENA

Spojite Carolovu Alisu sa Sanitariumom i dobit ćete American Mcgee Alice

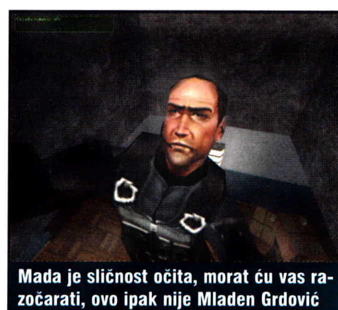
81 %

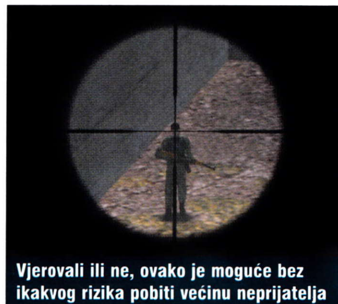
I'm going in
PROJECT IGI

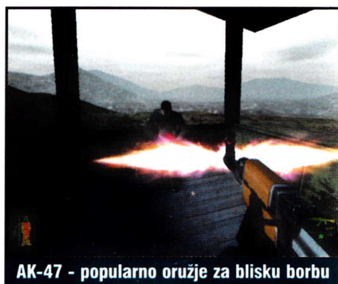
Iz daleke nam Norveške stiže FPS koji na prvi pogled doslovce očarava. Ali samo na prvi pogled


Prilaženje neprijatelju s lijevog boka. Naravno, on ništa ne primjećuje


Uredništvo Hackera u špici radnog vremena


Mada je sličnost očita, morat ću vas razočarati, ovo ipak nije Mladen Grdović


Vjerovali ili ne, ovako je moguće bez ikakvog rizika pobiti većinu neprijatelja


AK-47 - popularno oružje za blisku borbu

PIŠE **Igor Čorkalo**

INFO

PROIZVOĐAČ	Innerloop Studios
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64 MB, 8 MB 3D
NAŠA PREPORUKA	PIII 600, 256 MB, 32 MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SOLDIER OF FORTUNE
FPS s vjerojatno najboljim AI-om neprijatelja do sada.

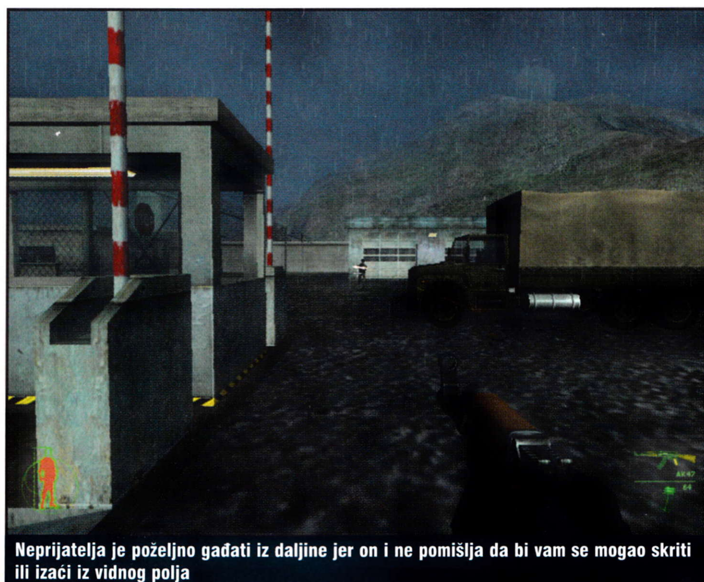
RAINBOW SIX
Tematski slična igra u kojoj do izražaja više dolazi taktiziranje nego sama akcija.

Project IGI prvo je zapaženije ostvarenje slabo poznate softverske kuće Innerloop. Igra je izašla bez nekog pompoznog najavljivanja kakva inače prate igre tog žanra te stoga i nije privukla veliku medijsku pozornost. Dakako, u pravom moru FPS-ova ona i ne može donijeti ništa revolucionarno novo, tek poneku sitnicu, pa čak predstavlja i jedan veliki korak unatrag. No, krenimo redom...

Uvodna je priča toliko isprazna i otrcana da nije ni vrijedna spomena. U ulozi ste britanskog komandosa kojem je povjerena zahvalna zadaća masovne likvidacije ratobornih Rusa, vječitih negativaca u igrama ovog tipa. Njihove militarističke aktivnosti postaju trn u oku dobrim NATO-dečkima koji vas šalju na samo poprište zbivanja da malo rashladite te usijane glave.

BOMBOM NA BUNKER

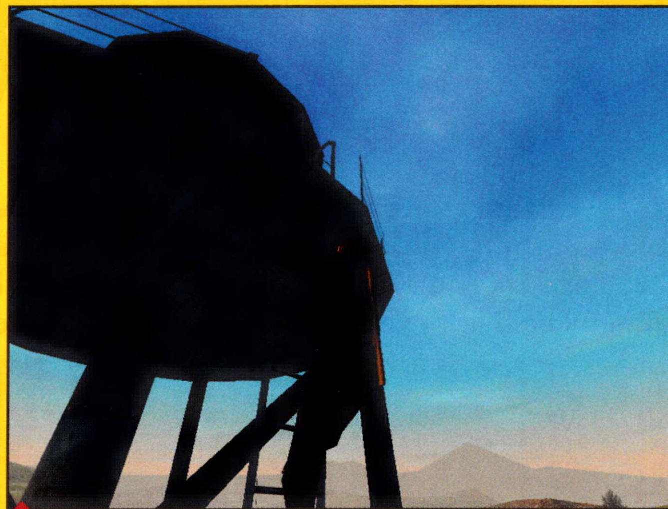
Prije nego što krenete u prvu pravu misiju, morate proći *Trainyard*, gdje vas očekuje nekoliko kraćih zadataka kao što su: oteti neprijateljski kamion, uništiti oklopna vozila, osloboditi taoca i sl. Mada je u svakoj misiji određen krajnji cilj, gotovo su sve na isti kalup - uđi, pobij sve, izađi. Radnja se uglavnom odvija na otvorenom, što će malo osvježiti FPS žanr koji smo navikli igrati u mračnim klaustrofobičnim hodnicima. Neprijatelja nema mnogo pa ćete ponekad više vremena izgubiti na besciljna lutanja bazom nego na borbu s njima - tada igra više naliku-je *Delta Forceu* ili *Rainbow Sixu* nego nekakvom *Doom* klonu. Igru počinjete najčešće s dvije ili tri vrste oružja uza se, a poslije će taj broj vrtoglavo rasti jer ćete u barakama i hangarima unutar baze otkriti pozamašan neprijateljski arsenal koji će vam itekako koristiti. Za razliku od oružja, veliki problem mogu predstavljati paketići prve pomoći koje je teško pronaći, možda biste prije pronašli vodu u pustinji. Stoga pripazite kako se krećete, na brisanom ćete prostoru za neprijateljske vojnike na promatračnicama i u bunkerima biti poput glinenog goluba. Govoreći o neprijateljskim vojnicima, stigli smo nažalost i do najvećeg nedostatka ove igre. Naime, inteligencija vojnika na koje pucate graniči s inteligencijom stolne svjetiljke. Istina, riječ je o Rusima, ali što je previše, previše je. Primijete li vas, počet će mahnito urlati i trčati prema vama zasipajući vas olovom, bez obzira što ste vi dobro zaklonjeni u bunkeru i čekate da vam se približe jer nije fora gađati ih iz daljine. Oni ne znaju što je to sklanjanje u zaklon, zvanje pojačanja i slične sitnice koje tako volimo, oni će se srušiti mrtvi pa makar ih pogodili samo u gležanj. Znači, važno ih je samo pogoditi. Posao si možete dodatno olakšati popevši se na jednu od okolnih promatračnica sa snajperskom puškom u ruci. Nameće se samo jedno pitanje: čega će prije ponestati, neprijatelja ili metaka? Ako vaš snajper kojeg i ne pronađe, uvijek se

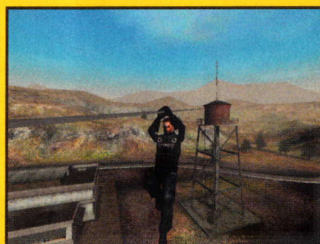
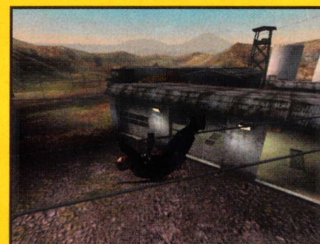

Neprijatelja je poželjno gađati iz daljine jer on i ne pomišlja da bi vam se mogao skriti ili izaći iz vidnog polja


U nedostatku granata neprijateljski je bunker moguće osvojiti samo ovako

PENJANJE I PUZANJE

Sve "dodatne" radnje vašeg lika koje ne obuhvaćaju kretanje i borbu prikazane su u trećem licu (u stilu Tomb Raidera). Penjanje, puzanje, korištenje računala, postavljanje eksploziva i sl. djelovat će kroz igru poput kratkih animacija. U tim trenucima imate potpunu slobodu kretanja zamišljene kamere koja prati vaš lik pod svim kutovima i zumovima. Izgleda uistinu impresivno.


S promatračnica se pruža divan pogled na neprijateljski kamp. Kao stvoren za snajpersku pušku



Čelična sajla - omiljeno prijevozno sredstvo u akcijskim filmovima

Nadahnuće pri izradi ove igre programeri su očito pronašli u nostalgičnom westernu "Bitka na Neretvi"

možete osloniti na svoj infracrveni dalekozor, koji će vam pametno zumirati svaki oblik kretanja u krugu od 300 metara. Međutim, njime je nemoguće primijetiti vojnike zaklonjene iza građevina. U tom slučaju pozovete ni više ni manje nego satelitsku snimku koja ima takav zum da je moguće uočiti i leptirovu oplodnju.

GEFORCE 2 - TAJ MRAČNI PREDMET ŽELJE

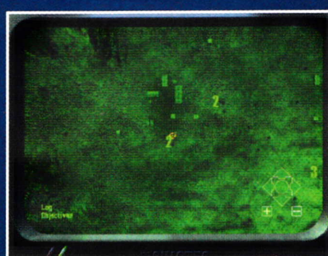
Promatrajući tehničku stranu, dolazimo do još jednog nedostatka, a on se zove zahtjevnost. IGI pokreće *engine Flight Simulatora* i upravo zbog golemih prostranstava na kojima se igra vrti dolazi do nesnošljivog usporavanja. Navedena minimalna konfiguracija pokreće igru, ali do krajnjih granica neigrivosti. Programeri zato preporučaju "slabiji" PIII, brdo RAM-a i GeForce 2, jamčeći nam dobru zabavu u hladnim zimskim noćima. Pogledamo li grafiku i zvuk, jasno je zbog čega je potrebna *pila* da pokrene ovo čudo. Zvuk je čist i besprijekoran, a grafika ušminkana gomilom detalja na koje padamo. Gotovo da nema radiouređaja, računala, kamere ili prekidača koje ne možete koristiti. Isto tako, moguće je uništiti gotovo sve oko sebe. Ako u bilo što opalite, ostat će rupa od metka, a ponekad ćete izazvati i eksploziju pogodite li kakav elektronički uređaj. Znam, viđeno je to već u igrama ovog tipa, ali nikad ovako realistično. Krajolik u kojem se krećete napravljen je savršeno, ostavlja vas bez daha gledate li ga s nekog povišenog mjesta. Neopisiv je osjećaj kad se s obližnje planine polako spuštate u neprijateljsku bazu, a kroz kišu i maglu jedva se naziru obrisi stražara koji nisu ni svijesni vaše blizine. Animacije su također zavidne kvalitete, pojavljuju se po završetku jedne misije i na početku nove povezujući ih u jednu cjelinu. I tijekom igre pojavljuju se kratke animacije svaki put kad vaš lik obavlja neku radnju (koristi računalo, promatra kroz sigurnosnu kameru, penje se po ljestvama, spušta po sajli, postavlja eksploziv i sl.). Tijekom njihova trajanja možete mišem birati kutove pogleda na svoj lik i zumirati ga sve dok ne dobijete njegovo lice preko pola ekrana. Još jedan minus ove igre je nepostojanje *multiplayera,* što uistinu čudi jer ga danas rijetko koja FPS igra nema. Šteta, jer vjerujem da bi vrlo lako pronašla put do zagriženih igrača preko mreže ili Interneta.

Kupiti ovu igru ili ne? Ako ste *hard-core* igrač FPS-a koji je odavno završio *Quake* i *Unreal* pa sada traži nešto još bolje, teže i pametnije, ne kupujte IGI jer će vas svojom laganom akcijom i katastrofalnim AI-om samo udaljiti od ekrana. Ako vam navedeni nedostaci ne smetaju previše, ljubitelj ste detaljne 3D grafike, samim tim i vlasnik brzog računala, kupite ga i dobro se zabavite u hladnoj zimskoj noći.

INFRACRVENE STVARČICE

Koristeći dalekozor s nekog povišenog i udaljenog mjesta, moguće je locirati gotovo svakog neprijateljskog vojnika na otvorenom. Kad scanner unutar dalekozora primijeti nekakav oblik kretanja u blizini, locirat će ga i obilježiti crvenim kvadratićem. Na vama je samo zumirati dotičnog nesretnika i dalekozor zamijeniti snajperskom puškom. Ako vam to nije dovoljno, možete pozvati i snimak sa satelita koji će vam svojim detaljnim zumom pronaći i davno izgubljeni prsten u travi.


Pogled na kamp kroz dalekozor...


...i sa satelita

OCJENA

Iz tri razloga:
1.ne zaslužuje više zbog katastrofalnog AI-ja,
2.ne zaslužuje manje zbog izrazito detaljne grafike,
3.iz ljubavi prema Georgeu Orwellu

84%

Valhalski junaci

RUNE

ANTIQUE


A jesi lip! Ko slika!

Da, da, kao što vidite iz priloženih slika (koje već pohotno proždirete svojim okicama), ove stranice imaju neke veze s bradatim stvorovima plave kose koje su nekoć, a bogme i danas, nazivali vikinzima. Ako vas zanima kakva je to ve... ma čitajte dalje, i onako previše drvim!!!


Poluge, poluge... dosta mi je vražjih poluga!


Ragnarovo rodno seoce


Aj, aaaj, aaaaaaj, vruućee, vruućeee, zagrijo se lanaac!


Groark, ovo mi baš ne izgleda pitko. Bundolo!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Human Head studios
IZDAVAČ	Human Head studios
MIN. KONFIGURACIJA	P2/266, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128 MB, 32 MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BLADE OF DARKNESS
Još nije izašao, ali kad dođe, trebao bi sasjeći Rune do koljena.

TOMB RAIDER SERIJAL
Ima li još itko dovoljno lud da ovo zaigra?

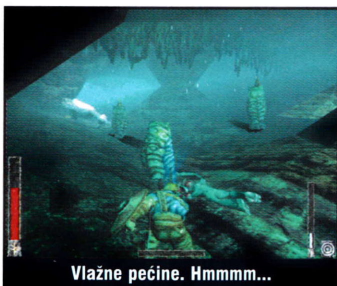
Nevjerojatno je koliko se malo igara dosad pozabavilo sjevernjačkom mitologijom! Pritom ne mislim na zagorske, prigorske i međimurske legende nego na nordijske epove i sage koje su nam poznate ako niotkud drugo, a ono iz brojnih stripova u kojima su glavni akteri bili valhalski heroji i zlikovci. Thor Gromovnik, podmukli Loki te svevišnji Odin svakako čine zanimljivu škvadru oko koje su se ispredale mnoge priče i zapleti te ne vidim razloga zašto se ne bi dodala i jedna virtualna? Srećom, stigao nam je Rune da popuni neke praznine...

PLAVI UVOJCI I...

Ne, ne želim vas gnjaviti nikakvim "storijicama" o tome što ste i tko ste, te koja je vaša sveta zadaća u ovoj igri nego će biti dovoljno reći da se zovete Ragnar, palite se na duge plave pletenice i vješto vitlate mačem.

Možda još valja spomenuti zlog Lokija čije će prtljanje s ljudskim sudbinama biti glavni razlog napuštanja sigurnosti vašeg sela i odlaska u neizvjesne i opasne avanture. S fabulom se, dakle, nećemo previše zamarati jer je *Rune*, jasno i glasno, tipična akcijska arkadica iz trećeg lica kojoj za savršeno funkcioniranje nisu potrebne bedastoće poput zanimljive i vješto razrađene priče. Mnogo je bitnije da ona bude tek imaginativni temelj za svakojake kulise i lokacije na kojima ćete pasti okice i prolijevati krv (kako tuđu, tako i vlastitu, naravno). Da vaša paša bude što obilnija, pobrinut će se Unreal Tournament engine koji pokreće *Rune* i obasipa ga svakojakim grafičkim ljepotama specifičnim za dotični "GFX potjerivač". Osim što je, zahvaljujući UT-u, s tehničke strane sve prilično besprijekorno, neupitan je i pečat hladnog sjevera jer su (barem neke) lokacije prilično "autentične"! Posebno su lijepa vikinška sela, ratni brodovi, zamci i tako dalje, no s ostatkom priče situacija je ponešto drugačija. Naime, sve ostalo prilično je bezlično i nije previše povezano s nordijskom ikonografijom, što u krajnjem slučaju i ne mora biti loše, ali se osobno ne bih bunio kad bi nešto veći dio igre bio protkan tim specifičnim štihom. Inače, sam *level design* je prilično upečatljiv, ponekad čak i impresivan, jer nije mala stvar probijati se kroz goleme podvodne špilje, skakati po krovovima mamutskih zamaka iza kojih teku potoci lave, natjeravati se preko litica koje kilometrima strše iz tla i tako dalje, i tako dalje. No osnovni problem prezentacije nivoa nije u njihovoj ljepoti nego u dinamici njezine izmjene. Naime, svako malo bit ćete impresionirani nečim uistinu krasnim, a onda se idućih pola sata probijali kroz dosadne i jednolične hodnike! Kao da su autori prilikom kreacije nivoa povremeno uzimali neku drogu koja im je nakratko davala


Jedan od blistavijih momenata igre


Vlažne pećine. Hmmmm...


Daj da se malo zraka nadišem

Rune je školski primjer tvrdnje da dobra grafika ne čini i dobru igru

inspiraciju da bi se, kako je njeno djelovanje popuštalo, vraćali sivoj prosječnosti i "umjetničkoj" neodređenosti! Ma nema veze, ako *level design* i nije bolji, barem je u rangu sa svim ostalim proizvodima ovoga doba (osim nadrealističkih ljepota iz *Alice!)* tako da će u krajnjem slučaju barem osigurati ugodnu podlogu za samu srž igre. Ona se pak sastoji iz vrlo korektnog sučelja koje se diči sad već općeprihvaćenim quakeovskim načinom kontrole koji krase jednostavni, brzi i responsivni pomaci lika kojim upravljate. Iako je Ragnar prilično poletan i agilan, on još i pliva, puže, vere se po užetu itd. Kad se nađe preblizu zida, elegantno se raspline u prozirnu maglicu kako vam ne bi prekrio vidno polje, a krasi ga i još jedna specifičnost, dosad rijetko viđena u igrama ovoga tipa! Elem, jednostavnim rulanjem kotačića na mišu pogled se iz trećeg lica može prebaciti u onaj iz prvog! A da vidite tu divotu - nema preglednijeg i boljeg načina percipiranja okolnog svijeta, iz te su perspektive odnosi proporcija i osjećaj dubine jednostavno nenadmašni, no problem je što tada ne vidite svoje oružje, a i skakanje se pretvara u frustrirajuću noćnu moru.

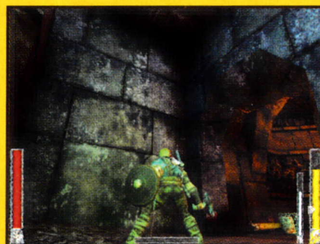
... ROGATI ŠLJEMOVI

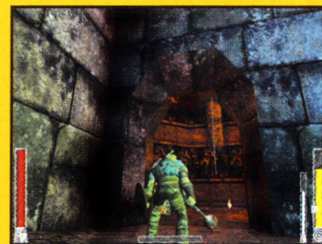
No dok se igra na standardan način, ono nije problem jer *Rune* nije bolesna patvorina koja bi patila od preciznog doskakivanja i stalnog straha da se ne padne s ruba nego je doživljaj nešto ležernijeg karaktera. U skladu s tim, sve zagonetke i kompletno napredovanje kroz nivoe temelji se na jednostavnom "cukanju" poluga, otvaranju vrata pomoću kojekakvih, ne baš skrivenih prekidača i da dalje ne nabrajam. Dakle, što se tiče istraživačko-logičkog dijela, *Rune* je čista linearna arkada standardnog tipa koja vas cerebralno neće nikada previše opteretiti. No možda će vas zabrinuti podatak da je Ragnar sposoban vitlati isključivo hladnim oružjem namijenjenom bliskoj borbi... Nekoliko tipova mačeva, sjekira i buzdovana bit će jedini alati pomoću kojih ćete prosjeckati svoj put do pobjede... Istina, naš viking je u stanju baciti svoje oružje i njime zakačiti kakvog gada, ali to je vrlo nepraktično jer se dotični komad metala mora potom i pokupiti. No ako pritom slučajno zavitla kakav "nabrijani" čekić (za koji je, uzgred budi rečeno, potrošio dva sata da ga nađe, majku mu!) u lavino grotlo, preostaje mu tek da učita prijašnji status i obeća si da će ubuduće biti malo oprezniji! Uz sjeckalice, tu je i štit kojim može blokirati pokoji napad, a poslužit će mu i za neke *combo* udarce koji su ipak prejednostavni i preograničeni da bi ih se moglo smatrati nekim bitnijim elementom igrivosti. Stoga je najbolje koristiti svega jedan do dva osnovna poteza i ne zamarati glavu kojekakvim "kombinacijama". Što se tiče same borbe u kojoj sudjeluju, priznat ćemo da su stvorenja prilično glupa te odmah valja napomenuti da je ona najslabiji moment u cijeloj igri!

SJECKALICE

Naš plavokosi bradonja sposoban je vitlati pozamašnim arsenalom oružja koji se ipak može svesti na nekoliko osnovnih kategorija. Prije svega, tu su različiti tipovi sjekira, zatim mačevi, buzdovani i ostale toljage. Odmah valja napomenuti da je Ragnar u stanju pokupiti oružja svojih palih neprijatelja koja će uglavnom biti nešto slabije kvalitete, tako da se za prave stvari ipak treba malo potruditi. No osnovni je problem u tome što su sve navedene spravice, barem što se učinka tiče, gotovo iste. Sve se svodi na to koliko je udaraca potrebno zadati određenim alatom da bi beštija pala. Prema tome, osim čisto kozmetičko-grafičke razlike, gotovo da je svejedno čime ćete vitlati u borbi!!! Jedini zgodan detalj je što Ragnar može pokupiti nečiju odsječenu glavu i njome umlatiti ostalu gamad. Sve u svemu, ni na ovom planu se ne osjeća nikakva originalnost ni ingenioznost, cijeli se arsenal oružja uklapa u ostatak bezlične prosječnosti ove igre.


▲ Mač...


▲ ...sekirče...


▲ ...i buzdovan.

Naime, svi su A&A (Akrepi i Aždaje) nevjerojatno blesavi, a njihova neinteligencija očituje se u idiotski pravocrtnim pokretima, periodičnim zapinjanjima za prepreke i slično. Osim toga, jednom kad se nauče neki osnovni trikovi, sve ih je moguće sasjeći jednostavim *strafe* klanjem tako da se sav izazov krvoprolića ubrzo izgubi. Kad vam kažem još i to da je na borbi (pre)velik naglasak, postat će vam jasno da ta ponavljajuća radnja jednostavno mora prijeći u monotonu gnjavažu, a ne u adrenalinom ispunjen užitak kakav je trebao biti. Sve skupa neće popraviti ni *rune* iliti vikinške verzije čarolija koje oružjima podaruju neka specijalna svojstva jer su, prije svega, malobrojne, a kad ih se aktivira prekratko traju. Kad se sve zbroji, uviđa se da sama osnova akcije pati od nedostatka bilo kakve taktike i promišljanja te se sve svodi na neinteligentno, dosadno i ponavljajuće klikanje mišem. Prema tome, nikakvi neprijatelji i nikakva grafika neće vas moći oteti dojmu da zapravo gubite vrijeme i pritom se uopće ne zabavljate. Kako se napreduje, situacija postaje sve gora jer su autori u očitom nedostatku mašte priskočili stvaranju beskonačnih kolopleta zamornih hodnika i labirintskih spilja. Tad će nemali broj igrača jednostavno dići ruke od svega, a da uopće ne provjeri ako ništa drugo, a ono kakve se još palete boja i zvučne kulise kriju u narednim razinama. Šteta, jer je *Rune* mogla biti iznimna igra. Naime, sazdana je iz dosta maštovitih i dosad neeksploatiranih temelja, popraćenih čvrstom grafičko-tehničkom osnovom i cjelokupnom izvedbom. Uza sve to, vidljiva je i zamjetna nadarenost *level designera* i ostatka ekipe koja je radila igru, no uz tako neoprostive nedostatke poput stupidne i nimalo izazovne borbe te neinspirirajućeg napredovanja kroz lokacije, krajnji rezultat nije mogao ispasti dobar. Prema tome, *Rune* može poslužiti tek kao "još jedan u nizu" a nikako kao proizvod koji bi postavio neke nove granice i mjerila. No zbog svojeg vikinškog ozračja i povremenih blistavih momenata, sigurno će vam pružiti barem nekoliko zabavom ispunjenih sati, a onda će vam dosaditi i netragom nestati u nekom prašnjavom kutku vaše zamračene, zapuštene i od Boga napuštene sobe. Ne brinite se, takva je i moja... ◀

OCJENA

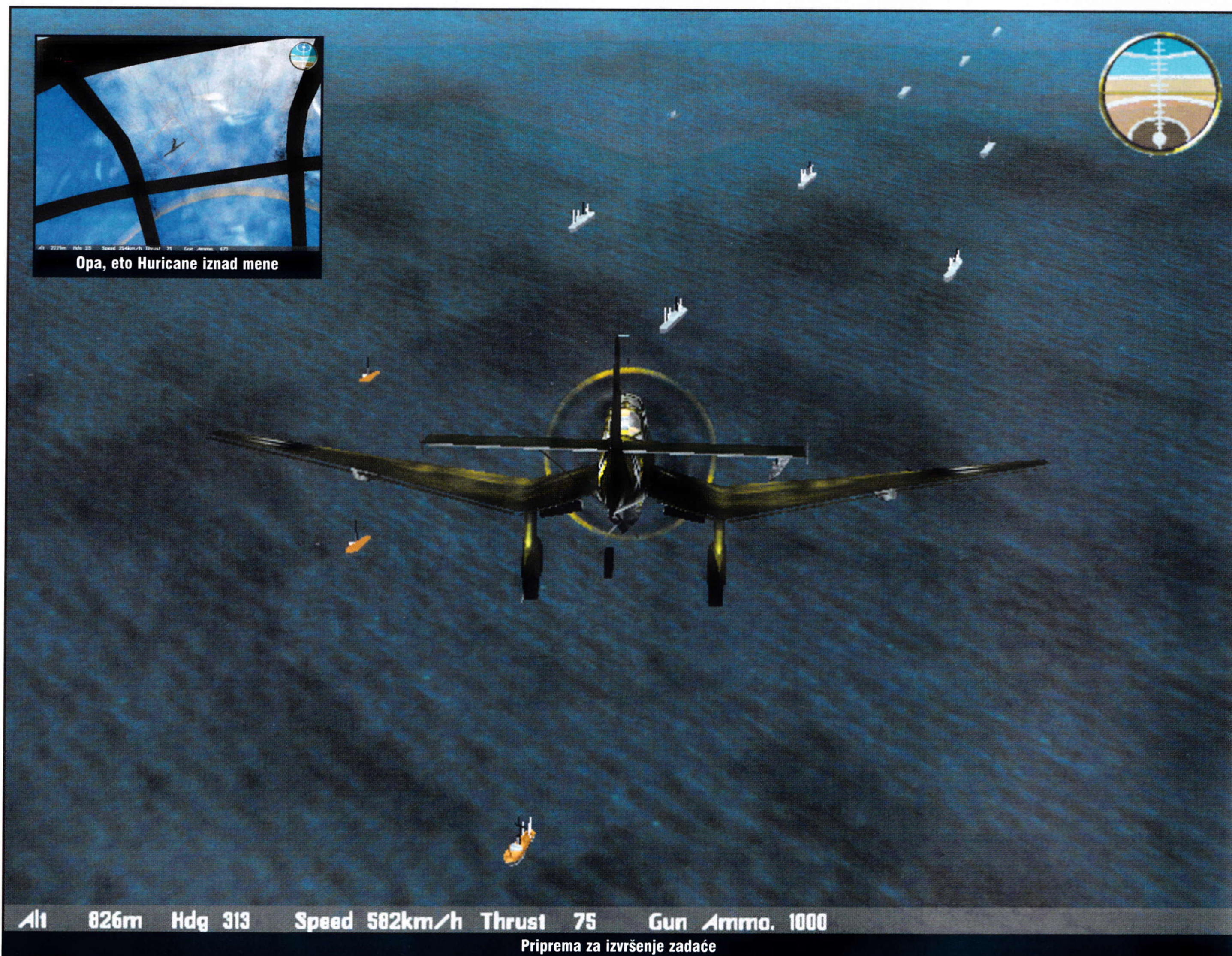
Lijepa grafika i prolazan *level design* nikako ne mogu skriti debilnu i napornu borbu te zamorno napredovanje kroz nivoe. Pun lonac propuštenih prilika!

78%

Direktiva br. 17

BATTLE OF BRITAIN

U ljeto 1940. Adolf Hitler je odlučio da posljednji jaki protivnik u Europi, Velika Britanija, mora pasti te je izdao direktivu br. 17, kojom je počeo zračni rat iznad te zemlje. Ovo je igra o tom dobu



Opa, eto Huricane iznad mene

Priprema za izvršenje zadaće

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Rowan Software
IZDAVAČ	Empire Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32 MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PII450, 64 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet, serial, modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JANES WWII FIGHTERS
Igra predivne grafike i vrlo dobre fizike koja svakome zaljubljeniku nudi dovoljno prostora za ponovno igranje.

FALCON 4.0
Najbolja simulacija modernog borbenog zrakoplova je vrlo dobra alternativa za one kojima slučajno Battle of Britain ne nudi dovoljno detaljnosti.

CRIMSON SKIES
Ako ste umorni od povijesnih simulacija, ukrcajte se na gusarski cepelin paleći i žareći nebom Amerike.

Rowan's je programerski *team* koji već više od desetljeća stvara vrhunske naslove u žanru letačkih simulacija, a *Battle of Britain* je samo posljednji u nizu što ga čine velike simulacije kao što su *Falcon, Reach for the Skies, Dawn Patrol, Flying Corps* i *Mig Alley.*

Battle of Britain je zamišljen i izveden kao vrlo ambiciozan pokušaj spoja simulacije i strategije. Igrači mogu odlučiti hoće li letjeti na obje strane pokušavajući ostvariti cilj svojih kampanja ili će preuzeti mjesto zapovjednika iz strateške komande i voditi cijelu kampanju kao "mozak" cijele kampanje. Igra nudi nekoliko kampanja na obje strane te više od 28 samostalnih misija u kojima igrač može brusiti svoje vještine prije nego se uputi u samu borbu.

LET IZNAD KANALA

Rowan's Battle of Britain je vrlo kompleksna igra. Osim letačkog dijela, igrač se suočava i s vođenjem cijele zračne kampanje, što je vrlo zahtjevan posao. Letni modeli zrakoplova su vrlo vjerno napravljeni pa svaki od njih pet stvarno daje dugačiji pogled na borbu. Primjerice, Me Bf-109 je zrakoplov koji je zbog preblizu postavljenog podvozja imao strahovito opasan prilaz za slijetanje, a u ovoj igri to je vrlo dobro prikazano. Osim leta u lovcima (Hurricane, Spitfire, Me Bf-109, Me Bf-110), možete sjesti i u cockpit Ju-87 Stuka bombardera ili u topovsku kupolu u njemačkim teškim bombarderima (Dornier Do17, Heinkel He111 ili u Junkersu Ju88). S toliko različitih uloga, *Battle of Britain* nudi raznovrsnost koja igračima omogućava da igru završe na nekoliko načina, čime je izbjegnut osjećaj stalnog ponavljanja. Onima koji nisu baš vični simulacijama pruža se mogućnost da uzmu zapovjedno mjesto u operacijama koje provode jedna ili druga strana te da uskaču u cockpit lovaca ili bombardera samo za vrijeme akcije, bez potrebe za "dosadnim" ponavljanjem procedura i postupaka koji bi u pravoj letačkoj simulaciji bili neizbježni. Igra ima vrlo dobro razrađen sustav težine i letnih svojstava pa će svaki igrač moći namjestiti težinu kakva mu odgovara.

PAD U MORE

Battle of Britain grafički izgleda prosječno. Naime, u svjetlu *Combat Flight Simulatora 2* ili *B-17 Flying Fortressa*, on djeluje zastarjelo. Sama grafika djeluje kao da je iščupana iz *European Airwara*, starog već nekoliko godina, a sučelje na strateškoj karti je vrlo složeno i nefunkcionalno. Nažalost, Rowan's prati trend u letačkim simulacijama koji se svodi na to da svatko tko želi igrati igru prvo mora pročitati

POVIJEST BITKE

Bitka za Veliku Britaniju počela je na osobnu inicijativu Adolfa Hitlera kad je zbog manjka brodova odlučio promijeniti taktiku i preuzeti napoleonski pristup. Nijemci su na početku kampanje imali prednost u gotovo svakome pogledu, imali su iskusne pilote koji su se kalili u španjolskom građanskom ratu, imali su nadmoćnu tehniku i veliku brojnost. Britanci su, s druge stane, imali jedino srčanost. U prvim tjednima bitke Nijemci su uglavnom noćnim misijama iskušavali snage i pokušavali uništiti komunikacije, protuzrakoplovne instalacije i piste RAF-a ne bi li stekli zračnu dominaciju i pripremili teren za opsežna bombardiranja koja bi omogućila lagano i bezopasno iskrcavanje invazijskih snaga. No, početni su pokušaji pokazali ograničene uspjehe pa je vrlo brzo odlučeno o početku bombardiranja bez obzira na uspješnost prethodnih akcija. Od tog trenutka o ishodu bitke su odlučivala dva čimbenika. Vrlo jednostavna građa Hurricanea, koji je bio pretežno drven i pokriven platnom, što je omogućavalo iznimno jednostavnu proizvodnju i popravak, te neogovarajuća lovačka zaštita njemačkih bombardera s obzirom da je Bf-109 unatoč svojim dobrim stranama imao vrlo malen domet pa nije mogao pružati sračnu potporu duže od petnaestak minuta, što je rezultiralo time da su bombarderi ostajali bez ikakve potpore. Na kraju je upravo potonje dovelo do odgađanja invazije na neodređeno vrijeme. Naime, Njemačka je izgubila stotine iskusnih pilota, što je značajno oslabilo Luftwaffe.


▲ Hurricane, radni konj engleske obrane


▲ Skupina Ju-87 iznad Engleske prije napada


▲ Heinkel 111, jedan od glavnih njemačkih bombardera iz tog doba


▲ Skupina modernih Spitfirea, kojih je bilo malo, ali su srušili najviše zrakoplova



Eskadrila Junkersa u približavanju meti



Scena iz tutoriala, to ja letim


Uuuh, instrumentacije


Kolega u Junkersu


Taktička mapa i parametri


O.K, sada je ili on ili JA

enciklopediju, što je u najmanju ruku zamorno i smiješno. Možda je najveća zamjerka upravo nedostatak odgovarajućih *helplineova* u samoj igri koji bi igraču omogućili brže i lakše snalaženje na vrlo složenoj strateškoj karti. Ovako, igrač mora svako malo virkati u priloženi manual ne bi li natjerao igru da radi ono što on želi. Banalni primjer je tutorial. U prvoj misiji bit će vam rečeno da morate poletjeti i da ćete tada dobiti ocjenu svojeg zapovjednika o uspješnosti, no nigdje se ne vidi kako to polijetanje treba pravilno izvesti. Nekome iskusnijem to možda i neće pretsdavljati veći problem, ali će početnicima na složenijim misijama postati frustrirajuće. U cijeloj ovoj zbrci jedini dio koji je stvarno dobro napravljen jest zvučna podloga. Motori djeluju vrlo stvarno kao i zvukovi topova, a prilikom leta čuje se stalno interna komunikacija vaših prijateljskih zrakoplova, što je vrlo dobro jer ako se i nađete u situaciji da vam više nije jasno što trebate raditi, prateći internu komunikaciju vrlo brzo možete opet dobiti vrlo dobru sliku o stanju na bojištu.

Battle of Britain je vrlo ambiciozna igra s vrlo zanimljivom idejom. Izvedba je, nažalost, daleko od savršenstva. Grafički je igra prosječna, a velika kompleksnost usporava proces učenja i onemogućuje brzo i jednostavno snalaženje bilo kojem početniku. U krajnjoj liniji, *Rowan's Battle of Britain* je igra koja bi se mogla dopasti zagriženim ljubiteljima simulacija, a ostalima bi vrlo lako mogla prerasti u noćnu moru. ◀

MESSERSCHMITT BF-109

Iako će mnogi navoditi mnoge bolje lovce iz razdoblja 2. svjetskog rata, neprijeporno je da se zrakoplov Messerschmitt Bf-109 u svojim različitim varijantama najviše proizvodio. Naime, proizveden je u nevjerojatnih 36000 primjeraka, a letio je na svim bojištima u Europi. Između ostaloga vrijedno je napomenuti da je bio i oružje najvećeg broja asova. Bf-109 je bio prvi moderni lovac s uvlačivim podvozjem i potpuno metalnim trupom, što mu je u vrijeme prvih modela davalo značajnu prednost nad protivnicima. U ratu su se pokazale i njegove mane: vrlo mala izdržljivost u zraku i relativno slaba okretnost. Unatoč tome, ovaj je lovac upamćen kao vrlo ubojito oružje u rukama sposobnog pilota.


▲ 109g iznad Njemačke


▲ Noviji 109g sa snažnijim motorom


▲ Skupina 109 iznad kanala

OCJENA

Sjajna ideja i mnoštvo raznolikosti daju igri vrlo veliku vrijednost, no komplicirano sučelje uvelike onemogućava bilo kakvo bezbolno učenje. Ovo je igra samo za one koji imaju živce za čitanje manuala.

70%

Još se niste zasitili HL spike? E pa, dobro došli!

GUNMAN CHRONICLE

Eto, ne platiš kavu pravim ljudima i prije negoli se snađeš uvale ti smeće, tj. *Gunman Chronicle*. E pa, ja sam naučio lekciju: ubuduće ću prvo platiti kavu "onome čija se brada ne spominje". Tko zna, možda mi da osvrt na Paper boya


Kukuuuuuuuuuu, di je zlato moje....


I sjednem ja tako u my little tank...


Eh, kad bi sve bilo tako lijepo i lako


Toliko o različitosti faca u igri

PIŠE **Tomislav Majcenić**

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz....

INFO

PROIZVOĐAČ	Rewolf software
IZDAVAČ	Sierra Studios
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32MB, 500MB hard
NAŠA PREPORUKA	PII 533, TNT2 32 MB, 64 MB
3D PODRŠKA	da
MULTIPLAYER	LAN, modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HALF LIFE
Prvi i pravi, napet i u svoje vrijeme definitivno najjači FPS.

HL: OPOSING FORCE
Hvalevrijedan nastavak, i više nego dostojan originala.


Pa nemoj mi glavu micat!

Mislim, dakle, zbiljam, dakle, stvarno, im ovo nije trebalo.

Nije da je igra jako loša ili da smrdi, ali kad dobiješ poluklon igre koju si od prvog dana sramežljivo krio pod krevetom govoreći frendovima da za nju nisi ni čuo, strahujući da ne odlepרša, i proživio sve zastrašujuće trenutke horora što su ih pružala čudovišta s ekrana pokušavajući ti pritom skočiti na glavu, izvaditi utrobu i isisati i posljednju kap krvi, te svih onih sati provedenih kod psihijatra koji te uvjerava da je to samo igrica i da nećeš završiti u nekom uvrnutom paralelnom svijetu punim svega, e onda mi stvarno dođe da poludim kad mi netko pokušava uvaliti "isto s....., drugo pakovanje", na tome zaraditi, potruditi se da se uplašimo nekih dinosaura nakon svih onih bljutavih bića koje smo proživjeli te, što je najvažnije, **BLATI** uspomenu na tu već legendarnu igru zvanu Half-Life. Stvar je naravno kao i uvijek u bananama. E, nije nego u *nofcima*. Naime, sve je počelo idejom o još jednoj nadogradnji Half-Lifea, ali ovaj put s potpuno novom pričom, nevezanom za original. Ljudi su se okupili pod zajedničkim imenom "Rewolf software", primili se posla i napravili *Gunman Chronicle*. Zanimljivo je da se većina njih nikad nije upoznala oči u oči, jer su sve ideje o programiranju i ostalom izmjenjivali putem Interneta. Nakon nekog vremena vodstvo Sierre odlučilo je unovčiti novu inačicu i "zdilati" je kao samostalnu igru, a ne kao nadogradnju. I tako mi danas umjesto besplatne nadogradnje HL-a imamo potpuno novu igru, tj. *Gunman Chronicle*. Jipi!

PRIČA

Prvo nekoliko riječi o ljudima zvanim Gunmani. Zamislite hrpu sjevernjačkih vojnika iz doba Američkog građanskog rata, zamijenite im kubure modernijim oružjem, zaprežna kola tenkom, pomaknite ih stotinjak godina unaprijed i dobili ste specijalce budućnosti. Ma lud'lo od ideje. Sjećate li se samo onog lijepog početka HL-a koji traje 5 min, gdje se vozikate po prekrasnom kompleksu Messa Varde u vlakiću, a ugodan ženski glas vas upoznaje s vašim likom, vašim poslom i samom pričom, dok vi veselo skakućete po kabini kao vesela čimpanzica upoznajući se s komandama i željno očekujući prvi "fajt"? Moglo bi se reći da *Gunman* počinje slično. Prvo imamo jedan brzi retro koji nas vodi nekoliko godina unatrag, kad pod zapovjedništvom generala Bla Bla naš odred provjerava signal za uzbunu odaslan s Banzure Prime. Nedugo po slijetanju počinje pakao u kojem genetički promijenjena bagra Xenoma poubija ili iskasapi većinu naših suboraca, a hrabrog nam zapovjednika generala jedan veliki silikonski crv popapa. Što drugo činiti, nego dati petama vjetra? Nakon povratka kući naš lik postaje junakom i nastavlja svoj vojnički život, što nas dovodi u sadašnjost. U vlakiću ste i uživate u vožnjici koja traje kojih 5 min. Vozikate se po prekrasnom kompleksu svemirske postaje, a ugodan ženski glas vas za to vrijeme upoznaje s vašim likom, vašom zadaćom i trenutačnom situacijom


Hm, da, stvarno ne znam na koga sličiš, makar imao sam jednu tetu...


Jedna lijepa slika. Za sunset spomenar

na bojištu, dok vi veselo skakućete po kabini kao mala vesela čimpanzica upoznajući se s komandama željno očekujući prvi "fajt". Odslušavši sve to, dolazite u dio stanice gdje vas upoznaju s ostatkom ekipe, uče skakati, pucati, voziti tenk i sl. Nedugo potom u svemirskom ste transporteru i avantura počinje. Sve se dalje odvija po šabloni koji svi već dobro znamo. General je malko ljut na vas jer ste ga ostavili na cjedilu, a opet, kako ste mogli znati da je silikonski crv vegetarijanac i da ne može probaviti meso? Stvorio je svoju vojsku genetičkih mutanata, koji izgledaju bože me sačuvaj, namjerava osvojiti svijet, vas ostavlja na životu da patite i bla, bla, bllllllaaaaaa. Dalje sve sliči vožnji na more u peglici usred sezone. Treba vremena, ali sve smo to već prošli i nemamo se gdje izgubiti, nešto novo vidjeti, osim novog jumbo-plakata uz cestu (malo drugačija čudovišta i oružja). Jest da su pompozno najavljivali "32 nove mogućnosti modificiranja oružja" i "mogućnost upravljanja vozilima", ali to će vas zaintrigirati samo nakratko i zasigurno neće biti dovoljan argument da promijenite mišljenje o igri jer se to na kraju svodi na mogućnost modifikacije brzine paljbe, broja ispaljenih čahura i mogućnosti biranja između "homing", "guided" ili "spiral" raketa te priliku da upravljate jednim neuništivim tenkom. Sama grafika nije ni u jednom pogledu napredovala, tako da nema potrebe za njenim isticanjem. Zvuk je opet kvalitetan i zaigrate li u 2 ujutro, moglo bi se vrlo lako dogoditi da poskočite iz stolca čuvši drona kako cvili i pucketa. Ajde, barem neka reakcija kad smo već dali *nofce*.

REZIME

Da je projekt dovršen kako je i zamišljen, bila bi to hvale vrijedna nadogradnja, ovako je to samo još jedan prosječni FPS.

OCJENA

...i svih 30% otpada na igrivost

30%

Military Software Detected!

ANTIQUE

RED ALERT 2

Već u prvim najavama o njem se govorilo kao o novom kralju u RTS svijetu. Sudeći po uspjehu njegovih prethodnika, nastalih također u Westwoodovim studijima, to bi moglo biti istina, no ovakve je igre teško objektivno ocijeniti, pogotovo meni koji sam sentimentalno vezan za Red Alert



Sovjetske snage u pohodu na Pentagon, napad iz zraka

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Westwood Studios
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

Recenzije ovako velikih igara obično počinju podužim uvodom koji je najčešće ispunjen nevažnim pojedinostima, tek toliko da bi se ispunio prvi paragraf. No s obzirom na ograničenost broja znakova koje smijem upotrijebiti, prelazim odmah na bitno jer bi, da se mene pita, ovoj igri trebalo posvetiti više od pola broja.

Da biste se bolje upoznali s pričom, prisjetimo se originalnog Red Alerta u kojem se Albert Einstein pomoću svog vremenskog stroja vraća u doba Hitlerove mladosti ne bi li ga spriječio u njegovim dobro nam poznatim nakanama. No, njegovu je ulogu preuzeo Josef Staljin koji je sa svojim crvenim trupama umalo pokorio svijet. Ujedinjene snage, odnosno Allied forces, ipak su uspjele pobijediti u "hladnom ratu". Nedugo potom, Sjedinjene Američke Države su na njegovo mjesto postavile čovjeka preko kojeg su mislile provoditi svoje zamisli, čovjeka koji je trebao biti lutka kojom će oni upravljati. No, tu su se uvelike prevarili jer nije trebalo proći mnogo da Alex Romanov krene u invaziju na SAD koristeći se novim ubojitim oružjima, ponajprije kontrolom uma koja je američku vojsku okrenula protiv svojih sugrađana. Invazija je počela!

RED ALERT 2 - DETECTED

Nakon prekrasno vizualno izvedene instalacije koja igraču podiže adrenalin i pojačava nestrpljenje prije dvostrugog klika na ikonu s orlom, srpom i čekićem (simboliziraju dvije sukobljene strane), slijedi prekrasna uvodna animacije u kojoj ćete vidjeti Sovjete kako marširaju u velike američke gradove gazeći sve pred sobom. Napokon, otvara se dobro poznati glavni izbornik, gotovo identičan onom u Red Alertu. Prije nego što krenete na bojište, u opcijama izaberite najveću rezoluciju, 1024x768. Dakako, tu možete izabrati i težinu. Pravi majstori koji se žele okušati na najtežem stupnju uvidjet će da je u ovih nekoliko godina AI uvelike unaprijeđen. Svaka čast onome tko završi igru na najtežem stupnju. Možete proći tutorial, izabrati multiplayer te igrati online ili pokrenuti klasične campaign misije sa Sovjetima ili


Animacijske sekvence su nadasve atmosferične te stvaraju fantastičan ugođaj


U srcu majčice Rusije, Kremljin


Nuclear launch detected

Alliesima. Preuzmete li ulogu Sovjeta, glavna će vam zadaća biti pokoriti SAD i postati najvećom svjetskom silom, preuzmete li ulogu Alliasa, morat ćete suzbiti sovjetsku prijetnju i vratiti sve izgubljeno pod svoju kontrolu. Sjećate se, u prvom su nastavku Sovjeti bili jači zahvaljujući svojoj razornoj moći i geslu "prvo uništi, a onda razmišljaj što je to nekad bilo", no u drugom su Alliesi pomoću nekoliko zanimljivih igračkica postali i više nego ravnopravni, o čemu ćete više saznati u nastavku teksta.

MISSION CONTROL - ACTIVATED

Na samom početku moći ćete vidjeti kartu te za igrače Red Alert i C&C serijala dobro poznati izbornik u desnom dijelu ekrana. Tu ćete moći vrlo jednostavno graditi svoju bazu i proizvoditi različite jedinice. Također je moguć i popravak te prodaja građevina. U gornjem desnom uglu nerijetko ćete pomoću videotelefona komunicirati sa svojim zapovjednicima, a ponekad čak slušati i neprijateljske prijetnje. I dalje je osnova svega skupljanje minerala pomoću kojih stječete kredite za izgradnju jedinica. Gradnju svake pojedine građevine popratit će prekrasna ubrzana animacija. Jedinice će dobivati rankove ovisno o ratnom iskustvu. Najnapredniji je treći stupanj. Tu ćete vidjeti da su vaše jedinice brže i otpornije, a i razorna im je moć veća. Kod nekih je to manje, a kod drugih više izraženo pa će tako primjerice sovjetski cepelin umjesto običnih bombi izbacivati tzv. Tesla ekssplozive znatno veće razorne moći. Čak će i najjeftinija pješadija postati respektabilan protivnik. Radnja se odvija na iznimno zanimljivim lokacijama kao što su urbani prostor Washingtona, New Yorka, St. Louisa ili San Francisca, s prepoznatljivim obilježjima kao što su Bijela kuća, Kip slobode ili poznati luk iz St. Louisa. Tu su i policijska i civilna vozila kao i civili koji u panici lutaju gradom. Građevine nisu više samo ukras pa ćete moći u McBurgerking (što je valjda neka kompromisna varijanta da se nitko ne naljuti) ili u bilo koju drugu zgradu utaboriti pješadiju koja će odande pucati potpuno zaštićena, naravno, dok netko ne sruši cijelu zgradu. U bolnicama ćete moći liječiti vojnike, a osvajanjem prirodnih resursa, kao što su primjerice naftne bušotine, dobivat ćete kredite. Borit ćete se i na morskim područjima (Havajsko otočje) te na pustinjskim i snijegom prekrivenim terenima. Jedinice su nešto sitnije i detaljnije u odnosu na originalni Red Alert, no nekih bitnijih promjena u tom pogledu nema. Grafički nije došlo do većih pomaka, ali sve izgleda i više nego dobro.

MISSION OBJECTIVES

Misije su vrlo kompleksne i zanimljive, a odnos snaga i više nego dobro uravnotežen. Svaka strana ima svojih prednosti i nedostataka, ali više nema velikih iskakanja kao u prošlom nastavku u kojem su Sovjeti bili, mora se priznati, jači, ljepši, seksi, pametniji, crveniji. Tako ćete, pogotovo u pojedinim misijama, morati u cijelosti iskoristite neke odlike svojih trupa te dobro isplanirati taktiku da biste uspješno završili misiju. U pojedinim ćete situacijama ostati bez resursa, no ništa zato, uz pomoć marinaca ćete pobiti pse u blizini neprijateljske baze te poslati špijune u krađu kredita pomoću kojih ćete samljeti protivnika. Ne puštajte flotu razarača bez pratnje dresiranih dupina jer će vam sovjetske mind-control divovske lignje potopiti brodove. Nuklearna bomba fantastična je prethodnica topničkom napadu na neprijateljsku bazu. Ne uspijete li se probiti pokraj Prism towera, američke inačice Tesla coilsa koji u kombinaciji višestruko povećavaju razornu moć, jednostavno pronađite način da im "isključite struju". Više nego ikad uspjeh ovisi o dobroj taktici i

MULTIPLAYER

Ekipa iz Westwooda znala je što će najviše pridonijeti popularnosti ove igre. Riječ je dakako o multiplayer modu. Tako ćete preko Westwoodowe stranice moći igrati online u jednom od osam postojećih modova u igri:

DEATHMATCH-SRYLE BATTLE – kao što i samo ime govori, klasična makljaža

FREE FOR ALL – sloboda svima!

MEGAWELTH – pri skupljanju resursa morat ćete se snaći pomoću naftnih bušotina jer nema minera

UNHOLY ALLIANCE – obje strane mogu proizvoditi sve jedinice - kako svoje, tako i protivničke

NAVAL WAR – tu ćete voditi pomorsku bitku

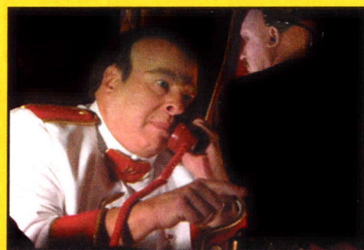
MEAT GRINDER – dopušteno je koristiti samo tenkove i pješadiju

LAND RUSH – započinjete u samom središtu karte, gdje morate skupljati određene sanduke s energijom

CO-OP PLAY MODE – možete se ujediniti s drugim igračem u kampanji od pet misija protiv iznimno inteligentnog računalnog protivnika.

Na raspolaganju su vam različite zemlje od kojih svaka ima svoje adute: SAD će imati vješte padobrance, Velika Britanija snajperiste, Francuska posebne topove (Grande Cannon), Njemačka razorne tenkove (Tank destroyer), a Koreja specijalne postrojbe Black eagle. Od sovjetskih saveznika Irak će se koristiti tzv. Desolatorom, Libija Demolition tenkovima a Kuba terorističkim jedinicama.

SOVJETI



GENERAL ROMANOV

Vođen željom da se osveti za poraz "hladnom ratu" i pod utjecajem kompleksa iz djetinjstva, Romanov je mozak svih sovjetskih akcija. Uz pomoć svojih savjetnika učinit će sve da vrati Amerikancima za sve patnje sovjetskog naroda. Sanja dan kad će na svijet spustiti crvenu zavjesu



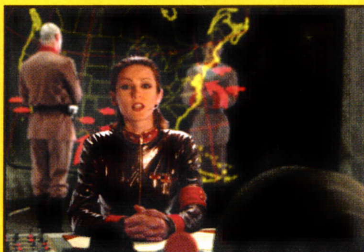
GENERAL VLADIMIR

Vrhovni general sovjetskih snaga opčinjen je idejom pokoravanja SAD-a. Smatra da ne bi trebalo previše toga uništiti jer je uvidio da se u Americi može fino zabaviti. Priča se da je slab na McBurger king. Fura se na jetije



YURI

Ova poremećena prikaza zahvaljujući svojoj metalnoj kapici posjeduje zastrašivu moć kontrole uma kojom drži sve pod kontrolom. Posebno je opasan za neprijateljsku vojsku koju obraća na sovjetsku stranu. No, sve to čini ga, blago rečeno, vrlo nestabilnim



LIUTENANT ZOFIA

Desna ruka generala Romanova i strateški savjetnik u cijelosti je predan "višem cilju" pokoravanja SAD-a. Iza hladnog pogleda krije se još hladnije srce

Koliko se god sve činilo isto na prvi pogled, razlike će biti sve uočljivije što duže budete igrali


Saveznička Weather control machine može stvoriti poprilično razornu oluju


Chronosphere na djelu

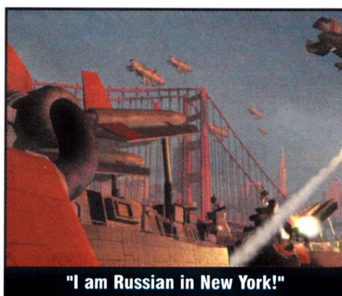

Weather control machine na zagrijavanju

Dobri stari Sovjeti i Ameri u novom ruhu

odabiru pravih jedinica za određene zadaće. U misijama nećete imati vremena za opuštanje jer se sve iznimno brzo i dinamično odvija te bi vas svaka malo veća neopreznost stajala glave.

MISSION ACCOMPLISHED

Ovaj posljednji odlomak bih najradije izostavio jer je ovakve igre najteže


"I am Russian in New York!"

objektivno ocjeniti. Spadam u skupinu ljudi koji su proveli sate i sate uz prvi Red Alert jer je to, po meni, ponajbolji RTS, dakako uz legendarni Command&Conquer serijal. Da bi se odgovorilo na pitanje je li novi nastavak opravdao očekivanja, potrebno je utvrditi kakva su ona bila. Ako ste očekivali neke revolucionarne promjene u RTS svijetu, nešto potpuno drugačije i novo, u Red Alertu 2 to nećete naći. Ovaj vam naslov nudi već provjerene vrijednosti Westwoodova uspjeha, odnosno staro sučelje s pokojim osvježenjem, prekrasne animacije te kompleksne i zanimljive misije. Ne smije se zaboraviti ni igrivost koja je na iznimno visokoj razini te atmosferičnost kojoj ponajviše pridonose videosekvence između misija s vrlo dobrim glumcima kao što su Kari Wuhrer, Barry Corbin, Ray Wise i Udo Kier. Tu je i fantastična glazbena podloga, spoj techna i rocka, tempirana upravo u vrijeme akcije te standardno odlični zvučni efekti. Jedinice i građevine su unaprijeđene, ubačene su i neke nove, a multiplayer je podignut na najvišu razinu. Ako vas je što privuklo od rečenog, onda će vas ova igra prikovati za monitore, pogotovo ako volite online igranje. Red Alert 2 je definitivno hvale vrijedan naslov koji nastavlja Westwoodovu tradiciju i ponajbolji je RTS danas.

ALLIES

PREDSJEDNIK DUGAN
Šminker i šarmer, možda bi bolje prošao u Hollywoodu nego u Bijeloj kući. Predsjednik Dugan u cijelosti se pouzdaje u sposobnosti svog zapovjednika, odnosno vas, posebice nakon smrti generala Carvillea

GENERAL CARVILLE
Pravi teksaški šaljivdžija, tip vojnog zapovjednika iz američkih ratnih filmova povećeg obujma i čudnog smisla za humor. Carville je stari vuk koji je prošao brojna bojišta i stekao veliko iskustvo koje mu neće pomoći da doživi kraj rata

ALBERT EINSTEIN
Neizostavni Einstein vraća se u velikom stilu zajedno sa svojim "električna stolica" lookom. Usavršava svoju Chrono tehnologiju (koja omogućuje teleportiranje) te donosi još nekoliko vrlo zanimljivih spravica

PORUČNICA EVA
Strateška savjetnica dobro poznaje sovjetsku vojnu tehnologiju i taktičke poteze. Ističe se profesionalnošću i prevelikom hladnokrvnošću. Kod nje je sve "by the book", stoga ne očekujte "ništa više" od nje. Za takve je stvari najbolja Tanya, hehe

TANYA
Najomiljeniji lik muškog dijela publike je ova atraktivna zapovjednica specijalnih postrojbi. Opremljena je 4C eksplozivom i sofisticiranim snajperom. Osim što diže neprijateljske objekte u zrak, naučila je i plivati. Ne poznaje strah i uvijek je za akciju (na različitim terenima). Potamanite Sovjete i možda vam se posreći

JEDINICE

Veliki broj jedinica preuzet je iz originalnog Red Alerta, neke su unaprijeđene, a neke su potpuno nove. Nećemo vam ih sve otkriti, evo nekoliko zanimljivijih.


TESLA TROOPER (Soviets)
Sjećate ih se iz prvog Red Alerta, no sada se mogu grupirati pokraj Tesla coilsa i tako povećati njihovu razornu moć i domet, što je iznimno korisno u obrani baze


TERRODRONE (Soviets)
Mali ali iznimno neugodni mehanički pauci koji uđu u vozilo i potpuno ga unište nakon čega odmah napadaju sljedeće. Jedini spas je Service depot u kojem ih se može odstraniti


KIROV AIRSHIP (Soviets)
Velik i spor, ali zato iznimno razoran cepelin koji izbacuje razorne bombe. Dostigne li treći stupanj iskustva, njihova se razorna moć uvelike povećava, što ih čini jednim od jačih oružja u igri


GIANT SQUID (Soviets)
Pomoću kontrole uma Sovjeti upravljaju ovim divovskim lignjama koje se uhvate za brod te ga potope. Jedino oružje protiv njih su dresirani dupini


PRISM TANK (Allies)
Ovo je Prism tower na kotačima, odnosno pokretna inačica sovjetskog Tesla coila. Najrazornije vozilo saveznika



SPY (Allies)
Špijuni se mogu maskirati u bilo koju neprijateljsku jedinicu, ukrasti tehnologiju, prekinuti dovod energije ili, što je najbolje, ukrasti kredite (i to mnogo kredita) iz sovjetske rafinerije za skupljanje minerala


DOLPHIN
Posebno dresirani dupini služe se sonarnim zrakama u iznimno efektivnom uništavanju sovjetskih lignji i brodova. Mogu također detektirati i podmornice


MIRAGE TANK
Ova mehanička verzija špijuna može poprimiti oblik objekta slične veličine, primjerice drveta. Iznimno dobro za napad iz zasjede

ALTERNATIVNO

RED ALERT
Prije nekoliko godina ova je igra postigla iznimna uspjeh kao nasljednik Command&Conquera. Može se reći da je dobila dostojnog nasljednika.

COMMAND&CONQUER : TIBERIAN SUN
Posljednji Westwoodow RTS od prije godinu dana stekao je iznimnu popularnost koju će Red Alert 2 pokušati nadmašiti.

STARCRAFT
Još jedna RTS legenda i danas se naveliko igra u svemirskim prostranstvima.

OCJENA

Igrivost je ono zbog čega ćete igrati Red Alert 2 bez obzira što ne donosi velike promjene

90%

Prva igra o kralju Arthuru u kojoj nećete tražiti sveti gral

ARTHUR'S KNIGHTS

Najnovija avantura francuske programerske kuće Cryo pojavila se baš u nezgodno vrijeme, kad i najnoviji nastavak Monkey Islanda. Teško da će joj itko posvetiti veću pozornost pokraj Lucas Artsove "avanture svih avantura"



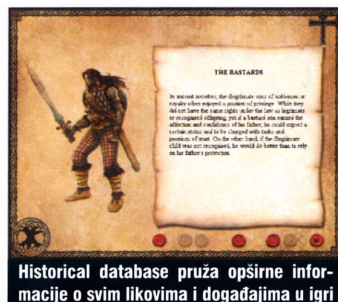
Ruševine Ethelosa



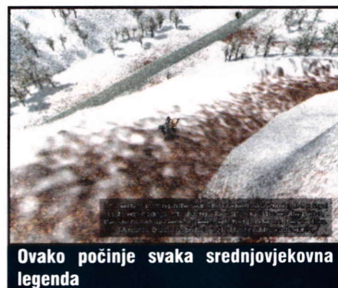
Dvorska luda



Boriti se ili ne? Odluka neće promijeniti tijek radnje



Historical database pruža opširne informacije o svim likovima i događajima u igri



Ovako počinje svaka srednjovjekovna legenda

PIŠE **Igor Čorkalo**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 233, 32 MB, 8 MB 3D
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, 16 MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

GRIM FANDANGO
Najbolja avantura svih vremena.

MONKEY ISLAND 4
Najnovija Lucas Artsova avantura više nalikuje animiranom filmu.

THE LONGEST JOURNEY
Grafikom i izvedbom vrlo slična Arthur's Knightsu.

Avanture su oduvijek privlačile posebnu vrstu ljudi. One koje nisu pronalazili neko pretjerano zadovoljstvo u natjeravanju mračnim hodnicima s nabrijanim ultra-mega-blasterima ili u razvijanju što strašnije vojne sile kojom će pokoriti cijeli svijet. Takvi ljudi s oduševljenjem dočekuju svaku novu avanturu jer znaju koliko je taj žanr nepopularan i zapostavljen u posljednje vrijeme. Međutim, i među avanturama se povremeno pojavi neki crni labud. Ovo je priča o takvoj avanturi ....

Uđite u svijet legendi o vitezovima Okruglog stola

U srednjovjekovnoj Francuskoj krajem XV. stoljeća živio je kraljević koji je nestrpljivo čekao svoj dvanaesti rođendan, nadajući se da će tada konačno početi učiti viteške vještine i jednog dana postati slavan vitez poput Lancelota, Gawaina pa i samog kralja Arthura. Njegov otac, kralj, povjerio ga je na izobrazbu starom dvorskom učitelju Foulqueu kojeg mladić otad posjećuje svakog dana i sluša njegove legende o slavnim vitezovima. Vi, dakako, napuštate lik kraljevića i preuzimate lik viteza o kojem učiteljeva priča govori.

VIŠE IGARA U JEDNOJ

Kako ste i sami shvatili iz uvodne priče, u ovoj igri vodit ćete mnogo likova i pomagati im u izvršavanju njihovih *questova*. Kralj Arthur i kraljica Guinevere, vitezovi Gawain i Lancelot, čarobnjak Merlin i vještica Morgana samo su neki likovi s dvora kralja Arthura. Putovat ćete dalekim zemljama srednjovjekovne Europe i boriti se protiv svega prirodnog i natprirodnog. Završivši sve *questove* u jednoj legendi, prelazite na drugi lik i njegovu legendu, i tako redom. Moguće je u svakome trenutku pozvati Historical database, enciklopediju u kojoj ćete pronaći povijesne činjenice i podatke o svakom liku, mjestu ili pojavi s kojom se susretnete. Sve to zvuči dobro i zanimljivo, ali u samoj igri i nije baš tako. Grafika je prvo što će vam zasmetati. Likovi su 3D i kreću se po 2D okolišu, što je već klasika u avanturama novijeg datuma. Vidjeli smo kod Grim Fandanga i Monkey Islanda 3 i 4 kako to funkcionira. Kako to ovdje izgleda, nemoguće je pokazati u ovih nekoliko slika. Vaš 3D lik potpuno odudara od pozadine koja je toliko mutna da ponekad ne možete razabrati predmete u daljini. I kad je naslonjen na zid, čini vam se kao da je od njega udaljen barem 5 metara. Ne daj Bože da to još i zumirate, zaboljet će vas oči. Krećući se u takvom okružju, izgubit ćete potpuno smisao za prostor, što zna biti bolno za vašu šaku i tipkovnicu. No priznajmo, sve ostalo je uglavnom sjelo na svoje mjesto. Glazba je O.K., a govor među likovima razgovjetan i čist. Nažalost, komunicirajući s nekim likom nećete moći birati između nekoliko ponuđenih odgovora, što je rijedak slučaj u avanturama, nego će dijalog teći unaprijed određenim redoslijedom pa će vam se ponekad činiti da igrate neki prastari FRP.

Zbrojimo li sve, ispada da smo dobili prosječnu avanturu, zanimljive i neobične izvedbe, ali lošeg grafičkog rješenja. A kako je nedavno stigao i Monkey Island 4, ovu igru možete slobodno preskočiti. ◂

OCJENA

Avantura neobične izvedbe uništena lošom grafikom

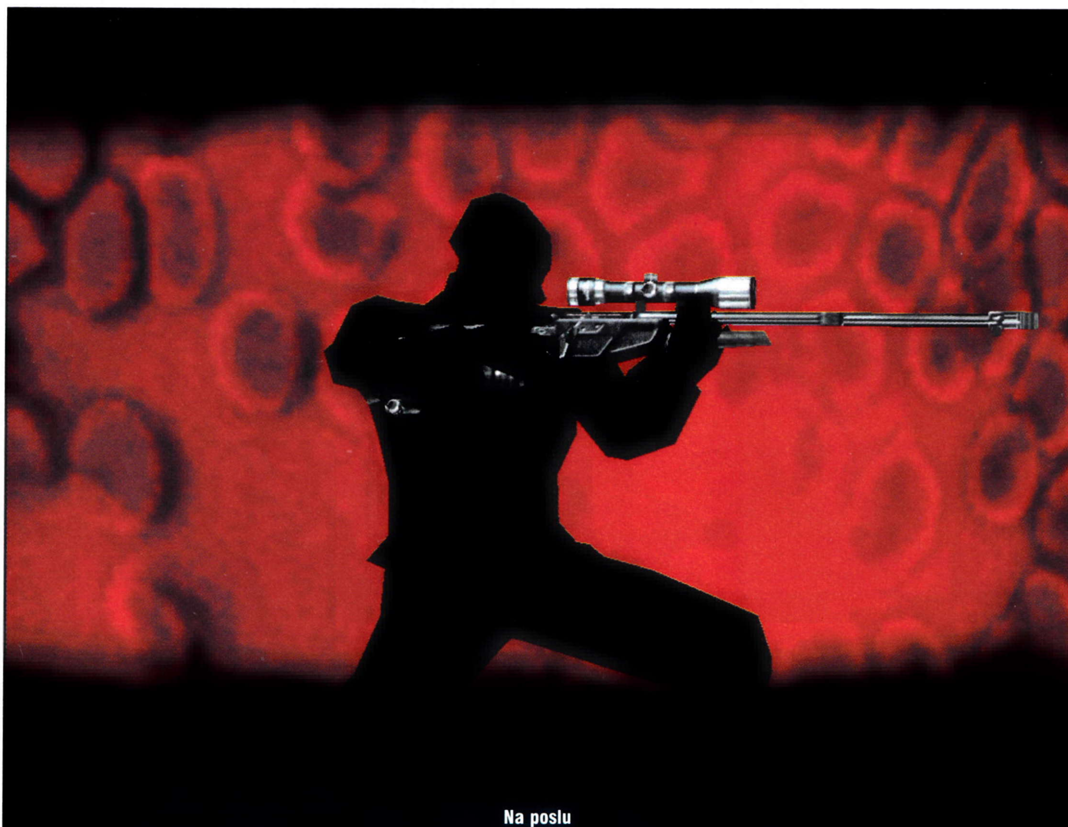
48%

Dnevnik jednog ubojice

HITMAN CODENAME 47

PREPORUKA MJESECA

Oni kojima je važan ugođaj u igri oduševit će se!


Na poslu


Popularni *headshot*


Žica u akciji


Jagdwaffen u akciji


I ubojice moraju na WC

PIŠE **Goran Maravić**

INFO	
PROIZVOĐAČ	IO Interactive
IZDAVAČ	EIDOS
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64 MB, 8 MB
NAŠA PREPORUKA	PIII 500, 128 MB, 32 MB
3D PODRŠKA	Open GL, Direct 3D
MULTIPLAYER	Nema ga
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PROJECT I.G.I.
Još jedan Eidosov naslov sličnoga sadržaja i načina igranja.

THIEF
Potpuno drugo doba, ali način igranja je sličan.

Uz ovoliku ponudu raznovrsnih pucačina, i onih gledanih iz prvog lica ili onih iz trećeg, uistinu je teško stvoriti nešto novo, nešto posve drugačije od konkurencije. Ostaje jedino privući igrače dobrom idejom i atmosferom te cijelu igru maksimalno doraditi. No, širenjem Interneta sve više smo osuđeni na nedorađene igre kojima onda skidamo zakrpe s Interneta. *Hitman Codename 47*, sretan sam što to mogu reći, je iznimka među njima.

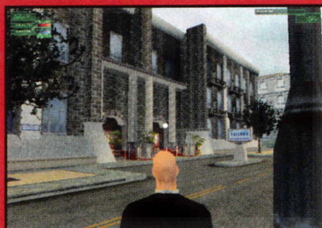
Priča počinje u jednoj ćeliji čudne ustanove koja je nešto između bolnice za duševno oboljele i centra za specijalnu vojnu obuku. Uvod koji prikazuje bijeg glavnog lika odande ujedno je i trening za upoznavanje komandi u igri, načina igranja i dostupnog naoružanja pri obavljanju zadataka koje ćete dobili od "agencije".

JAGDWAFFEN

Upravljanje likom činit će vam se na prvi pogled komplicirano, ali će vam nakon treninga sve biti jasno. Pogled je iz trećeg lica: glavni lik ne vidimo cijeli, sleđa, kao u Hexenu ili Tomb Raideru (razumljivo je zašto se kod Lare išlo na takav prikaz, ovdje to uistinu nije potrebno pa se izabrao funkcionalniji), nego mu gledamo u potiljak. Nakon nekog vremena to dosadi jer je on ćelavac s *bar codom* utetoviranim na glavi. Upravlja se tipkovnicom i mišem čiji je kotačić iskorišten vrlo praktično pa će igrači koji ga nemaju biti uskraćeni u brzini reakcije kad situacija krene loše po njih – naime, kotačićem se izabire oružje. Tijekom uvoda/treninga dobivamo sve informacije o raspoloživome oružju i priliku da ga iskušamo na metama. Pet ga je vrsta: oružje za blisku borbu, pištolji, strojnice, puške i snajperske puške. Iako smo ga detaljno opisali u našem okviru, jedno jednostavno moramo i ovdje spomenuti: Jagdwaffen R93 Sniper, oružje koje će vam pomoći da se uživite u lik. Jednostavno ćete sami stvarati situacije u kojima će ga trebati upotrijebili, smijući se poslije svakog ispucanog metka preživjelima, bude li ih, kako panično pokušavaju dokučiti što ih je to snašlo. Novac za naručeno ubojstvo dobivate unaprijed i trošite ga za kupnju materijala potrebnog za izvršenje posla. Tako ćete kupovati ponuđeno vam oružje i dodatnu opremu koja bi vam mogla zatrebati u misiji (neprobojni prsluk, kompas (obvezatan u džungli) i dalekozor). Ne zaboravite, neće vam sva oružja biti dostupna u svakoj misiji, ali neka od njih, baš kao i opremu, pronaći ćete tijekom nje. Ni pucanje nije izvedeno kao u drugim igrama. Metak neće završiti baš ondje gdje ste naciljali. Hoće li on udariti bliže ili dalje od križića na ciljniku ovisi o više čimbenika, spomenimo samo neke: domet oružja koje koristimo u odnosu na metu koju gađamo, stojimo li ili se krećemo, ispaljujemo li smireno metak po metak ili pak kratke rafale ili samo ispucavamo streljivo u panici (hladna glava i smirena ruka su na cijeni, oni koji su brzi na okidaču i

DVIJE-TRI O GRAFICI

Grafika je izvrsna, što znači da je i igra hardverski poprilično zahtjevna. Kad je pokrenete na preporučenom računalu, radi izvrsno. Sa 128 megabajta RAM memorije, posegnut će za diskom samo pri učitavanju novih misija. 3D modelirana džungla u Kolumbiji čini se teškim zalogajem za vaše računalo, ali zapravo sve radi i izgleda besprijekorno. Naravno, lijepo nije sve. Dorađenost se cijeni, a za takvo što treba mnogo truda. Treće poglavlje igre odvija se u jednom hotelu u Budimpešti, a kreatori igre su vjerno prenijeli njegov stvarni izgled u igru.



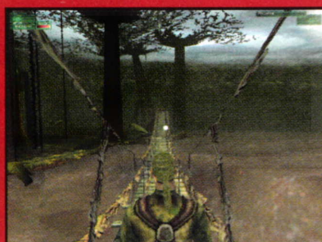
▲ Hotel u Budimpešti



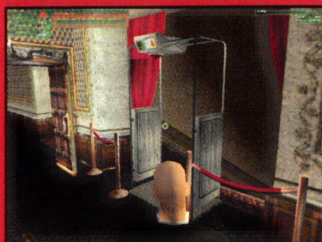
▲ Uvijek postajem nervozan u nazočnosti policije



▲ Čuvarica ženskih tuševa sa zanimljivim prijedlogom kako možete ući



▲ Motivi iz avanturističnih filmova



▲ Hmm, što može proći kroz detektor...

ALAT TOG ZANATA

Od hladnog oružja na raspolaganju su vam oyabun nož, pentagon nož i tzv. *fibre wire*. Taj komad žice od ugljičnih vlakana (da ne alarmira detektore metala) s dvjema ručkama sa svake strane koristite tako da protivniku priđete vrlo blizu sleđa i omotate mu ga oko vrata i ... mislim da ste shvatili. Nož nije ni upola toliko učinkovit pa ćete češće koristiti *žicu*. Pištolje koristite na kratkim udaljenostima: AMT 1911 hardballer 0.45 ACP beretta 92 9mm, postoji i inačica s prigušivačem, desert eagle XIX 0.50 - vrlo snažan, luger s prigušivačem pa čak i deringer (takozvani damski pištolj). Možete ih nositi šest odjednom. Na raspolaganju su vam i strojnice (Uzi, H&K, MP5), ali njih možete nositi samo dvije odjednom. Njima se možete koristiti kad i pištoljima, samo će efekt biti znatno smrtonosniji. Puške koristite na većim udaljenostima, ali vam samo jedna može biti u ruci: AK47 - popularni kalašnjikov, mossberg sačmarica, kompaktna franchi sačmarica, M16A2, M60. Preciznost ovisi o oružju koje koristite. Neki od programera ove igrice su vjerojatno veliki obožavatelji starih FPS-ova, gdje je najmoćnije i najzabavnije oružje bio minigun. On postoji i ovdje, ali sa svim manama koje se javljaju prilikom korištenja takve grdosije. Dok ga koristite, mičete se vrlo polako, a prije nego počenete pucati motor mora zavrtjeti cijev - tek onda izlijeću metci iz nje. Nepraktično.



▲ Čekanje i nalaženje dobrog položaja je pola posla



▲ M-16A2, svidjet će vam se zbog preciznosti



▲ Indiosi su vam prijatelji (ako ne uvrijedite nekog njihovog boga)



▲ Puškaranje u džungli



▲ Vidi što sam našao...

ispaljuju salve metaka neće dugo živjeti u ovoj igri). Naravno, isti čimbenici utječu i na naše protivnike. Ni njihov svaki metak neće pogoditi cilj.

"META" ULAZI U RESTORAN

Igra je podijeljena na 5 poglavlja koja se događaju u različitim dijelovima svijeta: Hong Kong, Kolumbija, Budimpešta, Roterdam i Sanitarium. U svakome postoji određeni cilj, a misije vas samo vode ka njegovu ostvarenju. Vaš *hitman* posjeduje laptop preko kojega komunicira s "agencijom" i kupuje oružje. Svoj zadatak i sve potrebne podatke naći ćete ispisane na ekranu. Upamtite dobro, nije cilj svake misije uletjeti s dva pištolja, poubijati sve živo i potom još malo zapucati, tako se najbrže pogiba. Daleko je važnije znati spremiti oružja u futrolu jer će vam to više puta spasiti glavu nego pucanje. U ovoj igri treba razmišljati. Da tako je, razmišljati. Ne baš kao u najtežoj avanturi, ali ipak morate razmisliti kako ćete se približiti svojoj žrtvi i eliminirali je uz što manje žrtava sa strane. Naravno, koji put to neće biti moguće, ali i tada ćete morati planski "čistiti" svoj put do mete. Intenzitet razmišljanja je dobro odmjeren, taman da vas uživi u radnju i natjera da mislite kao ubojica. Ne prestajete to činiti ni kad stignete do svoje mete i uništite je, treba izvući živu glavu i doći do mjesta za izvlačenje. U obavljanju zadane vam misije i čuvanju svoje ćelave tetovirane glave možete se poslužiti mnogim trikovima. Možete posuditi odjeću gotovo od svih likova koje ubijete, baš kao i oružje. Možete se obući u vozače limuzina (u koje moramo postaviti bombu), tjelohranitelje, pripadnike bandi, neprijateljske vojnike i sl. Zanimljivo je kako je vaš plaćenik uredan, svoju će odjeću ostaviti pokraj svoje razodjevene žrtve uredno složenu "ko u dućanu". Naravno, pametno bi bilo skriti nesretnika jer - uzalud vam presvlačenje ako netko nađe goli leš i javi svima u što je ubojica odjeven. U tu svrhu poslužit će vam brojni otvori gradske kanalizacije kad ste u gradskom okružju ili pak vegetacija kad ste u šumskom području, glavno da nitko ne vidi što ste učinili. Stražari koji čuvaju vašu metu komuniciraju međusobno i surađuju tijekom napada na vas, ali nisu odveć pametni. Al je na razini koja se očekuje od takvog profila ljudi. Mogao bi biti malo bolji, ali bi tada igra bila preteška. Isto tako, postoje i civili koji vas koji put znaju tužiti neprijatelju vide li vas u nekoj nedopuštenoj raboti (najčešće trpanju leša u kanalizaciju). Civile ne smijete ubijati jer će vas "agencija" udariti po novčaniku (-5000 $ po glavi ubijenog civila), a tada ćete vi njoj dugovati, što će vas dovesti u životnu opasnost. No, dok obavljate dani vam zadatak, niste sami na svijetu, "kontrola" vas stalno upozorava na opasnosti koje vas vrebaju i često prati vašu metu obavještavajući vas o njenom kretanju. Tako će vam u lijevom gornjem kutu ekrana svako

Life is a blessing, but death can be a friend - there's always a price to pay

malo iskočiti poruke različitih boja, popraćene zvučnim signalom. Plave vas obavještavaju o trenutačnoj situaciji poput: *"Meta dolazi u restoran", "Civili se žale stražarima na čudno ponašanje jednog civila", "Vojnici su osigurali mjesto nesreće"* i sl. Kad počnu stizati crvene, u nevolji ste. Čitajte ih, mogu vam spasiti život.

Sučelje je pregledno izvedeno pa će vam sve informacije biti jasne čim pogledate ekran. Kvaliteta prikaza je na vrlo visokoj razini, dakako uz odgovarajuću hardversku podršku. Posebno dojmljivo izgledaju lica likova. Ako malo bolje pogledate, vidjet ćete da vaš lik miče mišiće lica i izvodi grimase tijekom razgovora. Likovi govore engleskim, imitirajući naglasak područja u kojem se trenutačno nalaze, a treba spomenuti i glazbu koja na najbolji mogući način, gotovo neprimjetno, prati određenu akciju i uživljava u okružje. Da ne biste pomislili kako ova igra nema nedostataka, spomenimo jedan veliki. Nemogućnost snimanja pozicije unutar jedne misije. Na početku igre to uopće ne smeta jer misije nisu jako duge i bez snimanja se može, čak bi možda bile i prelagane, ali poslije postaju duže pa kad vas nakon sat i pol igranja netko ubije, nemate volje početi sve iznova. *Hitman Codename 47* je iznimno kvalitetan uradak danskih programera. Pravo osvježenje među današnjim recikliranim idejama i igrama koje se oslanjaju na ljepotu prikaza dok se cjelokupna ideja može svesti na tri rečenice u *readme fileu*. Ova igra ima sve: igrivost, ljepotu prikaza, kvalitetan zvuk i odličnu izvedbu igranja. Mnogi sati igranja zajamčeni. ◄

OCJENA

Igra čija vas atmosfera obuzme, izmami smiješak i tjera da igrate još

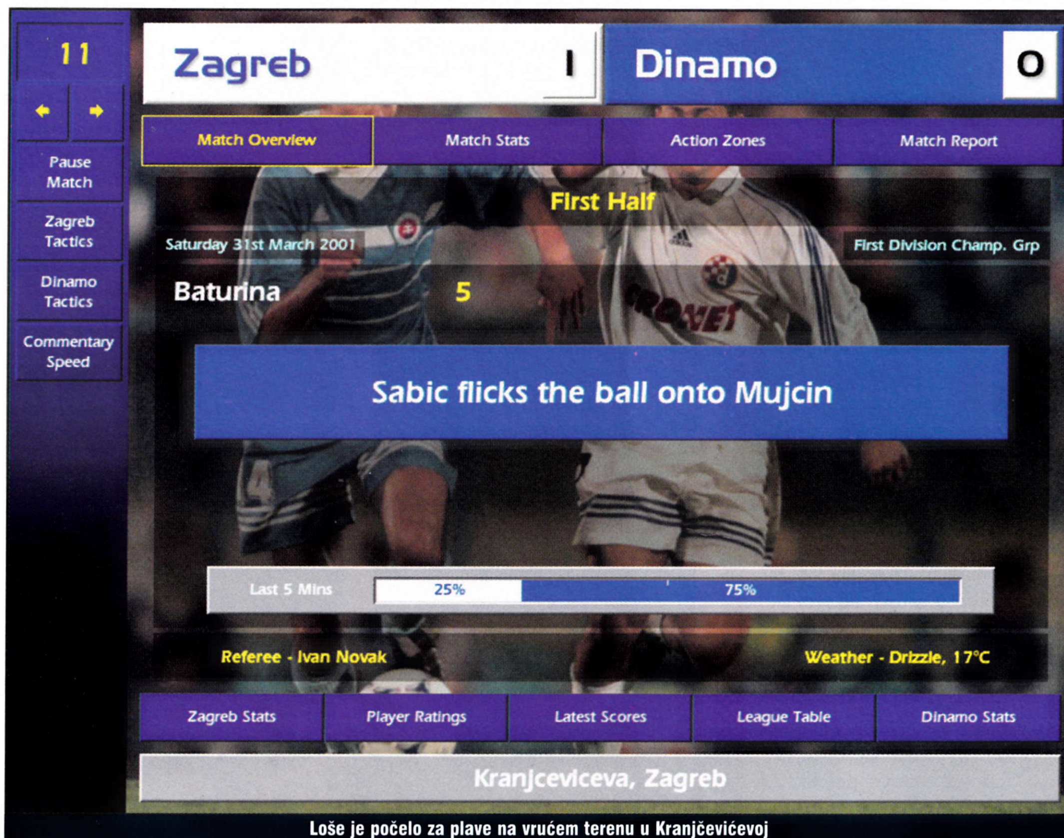
90%

Na užarenoj klupi

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

ANTIQUE

Kralj nogometnih menadžera dobio je novi nastavak. Ovaj put moći ćete zaigrati i u hrvatskoj ligi!



Loše je počelo za plave na vrućem terenu u Kranjčevićevoj



Taktičke varijante



Teška utakmica u Maksimiru



Mediji imaju važnu ulogu u igri kao i u stvarnom životu

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sports Interactive
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	TCP/IP, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001
Ovaj EA Sportsov menadžer odlikuje se sjajnom grafikom i prikazom utakmice te vrlo dobrom bazom podataka koja se ipak ne može mjeriti s CM-om.

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
Prošlogodišnja inačice koja je do pojave ovogodišnje bila najbolji nogometni manadžer.

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001
Sjajan spoj simulacije i menadžmenta.

Vrijeme - pogodno za igru, teren - travnat

Svatko ima pravo na svoje mišljenje, zar ne? Tako je, ali postoji jedna iznimka. Naime, nitko ne može osporiti *Championship manageru* naslov najbolje menadžerske simulacije već dugi niz godina. Dakako, bilo je i ima respektabilnih konkurenata poput, primjerice, EA Sportsovog nedavno izašlog *Football managera*, iznimno kvalitetne igre prekrasne grafike, no čim izađe *Championship*, sve pada u vodi, a pošto se to dogodilo...

Prvo što ćete primijetiti i što će vas zasigurno silno obradovati je čak deset novih liga, među kojima je i hrvatska. Trebam li uopće spominjati da su tu i lige iz "petice" kao i sve one iz prijašnjih inačica. Kad je o našoj ligi riječ, spomenimo da je moguće upravljati bilo kojim klubom i iz prve i iz druge lige. Odabravši svoj omiljeni klub, očekuje vas dobro poznato sučelje, bez nekih značajnijih izmjena. Tu ćete, dakle, dobiti informacije o svim ligama koje ste odabrali, o situaciji u svijetu menadžera, o klubu koji kontrolirate i općenito o nogometnim zbivanjima u svijetu.

POČETNI ZVIŽDUK

Iako je malo onih koji se prvi put susreću s *Championship menagerom,* recimo koju o koncepciji same igre. Kao menadžer određenog kluba stječete bodove i penjete se kako na međunarodnoj, tako i na domaćoj menadžerskoj ljestvici. Što ste bolje *rankirani,* to će vam biti lakše prijeći u veće klubove odluče li prekinutiti suradnju sa svojim aktualnim trenerom. Da biste bili što uspješniji, kupovat ćete i prodavati igrače, slagati i trenirati momčad te biti budno nadgledani od Izvršnog odbora koji će pratiti svaki vaš korak. Imat ćete uvid u reakcije medija te ćete biti pozvani komentirati njihove izjave. Tako će, primjerice, lokalna radio-postaja napomenuti da Igor Cvitanović ne zaslužuje igrati u prvoj momčadi. Pošto ne dam da se pljuje po mojim igračima, stao sam u obranu kneza Igora. Idućeg mi je jutra pomoćni trener Hrvoje Braović javio da je dotični igrač udvostručio zalaganje na treningu, a navečer me nazvao da mi se osobno zahvali. Nakon toga bio je nezaustavljiv. Moći ćete također reagirati na suđenje ili odgoditi utakmicu ako vam je raspored pretrpan.

DOMAĆE JE DOMAĆE

Započevši igru u prvoj ligi s Dinamom, oduševio sam se kako je sve detaljno i autentično. Raspolagat ćete s budžetom od 15 000 000 DEM (ako vam je draže, u opcijama možete izabrati i kune

Nebo se plavi, bijeli se Zagreb grad, Maksimir slavi, prvi smo, prvi sad!

DERBI SVIH DERBIJA

Bez obzira što je Osijek ove sezone izazvao pravi *boom* postavši ozbiljni kandidat za naslov, samo je jedan pravi derbi u Hrvata. Riječ je, naravno, o utakmici Dinama i Hajduka.

▲ Statistika nakon utakmice

▲ Sažetak događanja na travnjaku

▲ Ocjene igrača

▲ Posjed lopte

U svlačionici

Igore, ostani!

kao valutu). Već je dogovoren transfer Igora Bišćana u Liverpool koji se ipak neće ostvariti jer Igor neće dobiti radnu dozvolu zbog premalog broja nastupa za reprezentaciju. Jedini je propust što u trećem pretkolu Lige prvaka nastupa Zagreb, dok Dinamo igra u prvom kolu Kupa UEFA, no nitko nije savršen. Transferi koji se odvijaju u HNL-u uglavnom su realni, riječ je o svotama između 10 000 DEM i 1 000 000 DEM, no ima i većih iskakanja. Tako će Hajduk platiti 10 milijuna maraka za Silvestera Sabolčkog, dok će s druge strane Varteks angažirati ostarjelog brazilca Dungu za neki sitniš. Nakon prvog kruga natjecanja očekuje vas liga za prvaka te liga za ostanak.

Championship manager i dalje ostaje najbolji nogometni menadžer sa svojom bazom od sada čak 50 000 igrača, menadžera, sudaca i trenera te njihovim detaljnim statistikama i poviješću. Dodavanjem novih liga igra će steći poklonike i u tim zemljama pa tako i u Hrvatskoj. Ovu igru krasi autentičnost i nadasve igrivost. Neke će možda iznervirati čekanje između utakmica odnosno generiranje rezultata utakmica i sva ostala događanja u nogometnom svijetu svakog pojedinog dana, no to ionako nije igra za nestrpljive. Nema pravog nogometnog *freaka* koji neće završiti bar desetak sezona bez obzira na nedostatak prikaza utakmice, prekrasne grafike i ostalih komponenata kojim konkurencija bezuspješno pokušava istisnuti *Championship manager* s trona. ◀

Abramović se zahvaljuje na ukazanom povjerenju

OCJENA

Bez revolucionarnih promjena, no zašto mijenjati dobitnu kombinaciju. Najbolje ostaje najbolje!

93%

TRENING

Nemojte podcijeniti važnost treninga za uspjeh vaše momčadi. Prepustite li taj dio svojim asistentima, igrači će vam slabo napredovati, stoga uzmite stvar u svoje ruke. Tako je, primjerice, napadačima dobro odrediti intenzivno vježbanje njihovih pucačkih sposobnosti, a smanjiti im intenzitet vježbanja ostalih elemenata. Po završetku sezone ostavite igračima koji tjedan odmora, a onda ih nagazite odredivši im intenzivan rad na svim elementima. To će ih, naravno, umoriti, stoga ne zaboravite prije početka sezone vratiti stvari u normalu. Ako igrač napreduje u pojedinim elementima svoje igre, statistička brojka će se povećati i pozelenjeti, dok će u slučaju zaostajanja poprimiti crvenu boju.

▲ Izbornik u kojem dajete zadatke svojim pulenima

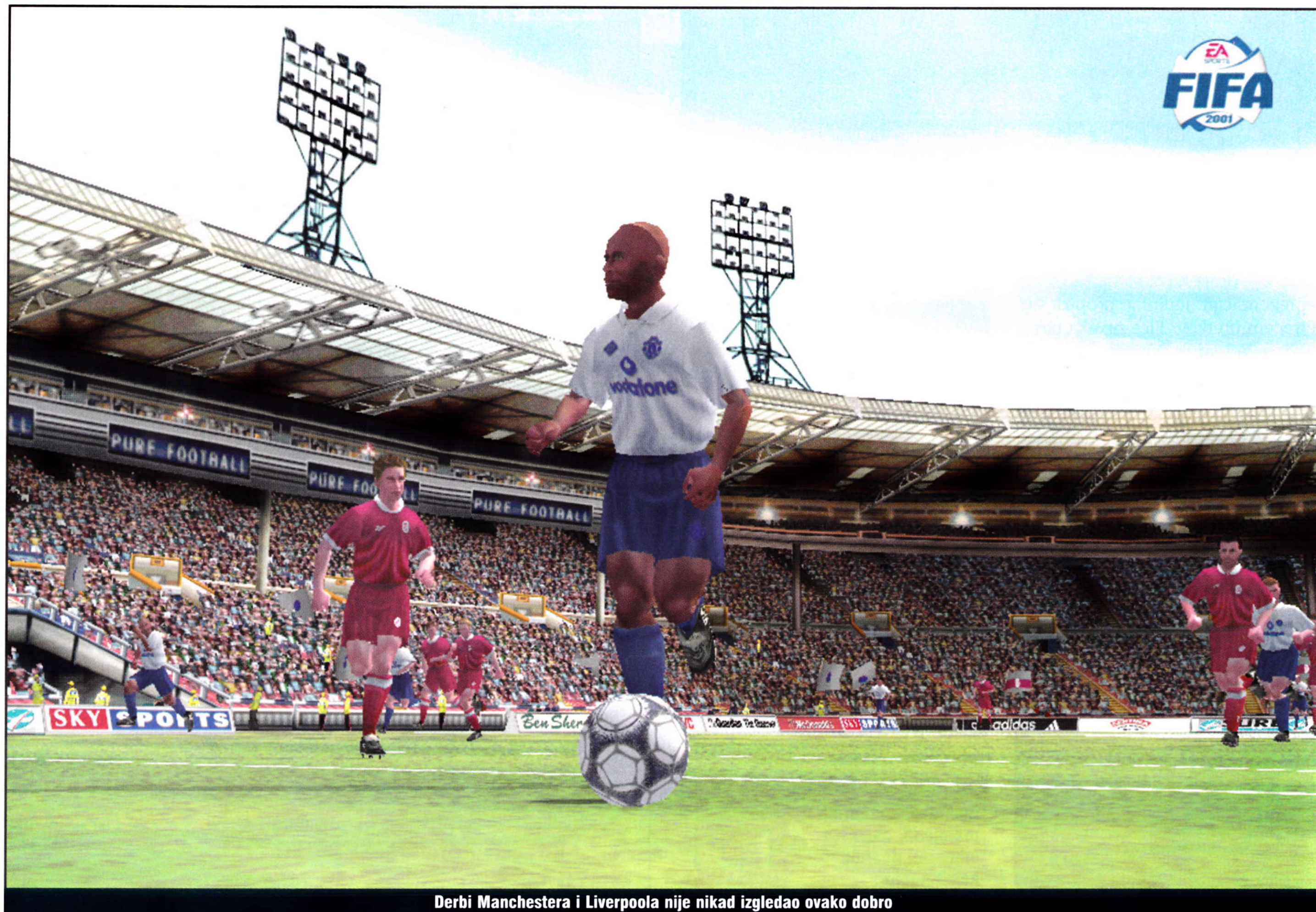
▲ Uvid u formu i napredak igrača

Ponovno se posegnulo za formulom koja je FIFA-u učinila velikom

FIFA 2001

ANTIQUE

Htjeli mi to priznati ili ne, FIFA 2000 je više arkadna igra negoli simulacijska, što je razočaralo brojne igrače diljem svijeta. Svatko ima pravo na pogrešku, pogotovo ispravi li je na način na koji je to učinio EA Sports u ovoj igri



Derbi Manchestera i Liverpoola nije nikad izgledao ovako dobro

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3d, Glide
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIFA 2000
Prošlogodišnja je FIFA zalutala u arkadne vode, što se dotad nije nikad dogodilo

ISS PRO
Zbog ove će me izjave moj glavni urednik i dečki iz PSX-a vjerojatno ubiti, no to me neće spriječiti da javno priznam da se ovaj nogomet ipak ne može mjeriti s novom FIFA-om *(prodana dušo sitnog zuba, idi u Pančevo i ne pojavljuj se više u nogometnom svijetu! op.ur.)*.

NOGOMET
Znate, to je ono kad oni napucavaju onu loptu u onaj gol.

U vrijeme kad nam je i domaći i reprezentacijski nogomet u vrlo strmoj silaznoj putanji, a u novinama svaki dan osvane ime nekog novog izbornika, kad Dinamo, bez obira na prikazanu igru na terenu, ne može uspjeti u Europi, a financijska policija prijeti gušenjem profesionalnog nogometa u zemlji, ne preostaje nam ništa drugo doli izolirati se od svega, uključiti računalo i pritisnuti mišem na ikonu na kojoj piše FIFA 2001.

Ako ste i vi isto učinili, ugledat ćete još jedan u nizu sjajno renderiranih uvodnih filmova, a potom i glavni izbornik u kojem će oni nestrpljivi odabrati exibition mode i odigrati jednu na brzinu, ali će im vrlo brzo postati jasno da "fore" iz prošlogodišnje inačice ovdje ne prolaze. Dakako, bit ćete impresionirani zaštitnim znacima EA Sportsovih serijala, ponajprije fantastičnom grafikom koja je ovdje podignuta na najveću moguću razinu tako da ćete bez problema raspoznati svog omiljenog igrača (pogotovo one ružnije, hehe). Teksture lica za nijansu su detaljnije, što samo pojačava osobnost svakog igrača. Osim glavnog suca, postoje i oni što trčkaraju uz aut-liniju i signaliziraju zaleđe te kamermani koji će zabilježiti svaki vaš potez. I klupa s pričuvnim igračima koji se zagrijavaju uz teren je tu, kao i 3D tunel kroz koji izlaze na travnjak. Teren je veći nego prije, što znači da ćete imati više prostora za manevriranje te će do izražaja više doći formacija i taktička postavka igrača na terenu. Telekamera koja vam je postavljena po defaultu nije baš najpogodnija za pregled situacije na terenu jer ga pokriva samo djelomice, stoga vam preporučujem tower cam. Na svakoj kameri možete dodatno namjestiti pogled na travnjak zumiranjem. I u ovoj je igri korišten motion capture za prenošenje autentičnih pokreta, uklizavanja, udaraca i slavlja nakon postignutih zgoditaka s pravog terena na virtualni, ali je i tu učinjen značajan iskorak pa sve izgleda mnogo realističnije.

NA TRAVNJAKU

Upivši prve dojmove, odaberite omiljeni klub i krenite u ligaško ili kup natjecanje. Kao i u prošlogodišnjoj inačici, možete odabrati cijelu sezonu, gdje ćete, ako je vaš klub izborio izlaz na europsku scenu, nastupati ne samo u domaćem kupu i prvenstvu nego i u Kupu UEFA-e ili Ligi prvaka. No, prije negoli se upustite u ligaška natjecanja, provedite neko vrijeme na treningu i dobro se pripremite za zastrašujući AI vašeg protivnika. Naime, koliko da je god igra u amateur modu prilagođena novim i manje iskusnim igračima, ona će u početku biti izazovna i

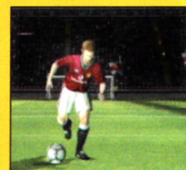

S bijele točke

MOTION CAPTURE

Motion capture tehnologija korištena je gotovo u svim elementima nove FIFA-e. Moći ćete vidjeti prave poteze svjetskih majstora, njihove udarce prema mreži, uklizavanja, obrane vratara, reakcije igrača na sučeve odluke i trčanje. Sve je to preneseno s pravog travnjaka u igru i uklopljeno na najbolji mogući način zahvaljujući poznatim nogometašima kao što su Scholes, Davids, Kuka, Mendieta, Henry i Matthaus.Tijekom europskog nogometnog prvenstva u Belgiji i Nizozemskoj, točnije 6.6.2000., ekipa iz EA Sportsa okupila je spomenute zvijezda i priključila ih na svoje senzore. Dečki su trčkarali, uklizavali, pucali po golu i slavili te se nadasve dobro zabavili. Kako je to izgledalo s Paulom Scholesom iz Manchester Uniteda, pogledajte.


▲ Žuti karton za *istač*


▲ Ovo izgleda kao minsko polje s naelektriziranom ogradom


▲ U završnici je ipak ljepše

Nikad nogometna igra nije bila vjerodostojnije prenesena na računalo


Ono što vam promakne, pogledajte u replayu


I kamermani su tu da zabilježe svaki vaš potez

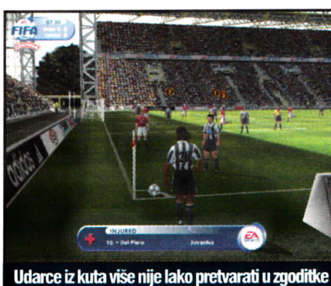
starim majstorima u world class modu pa čak i medium modu. Morat ćete se itekako potruditi da biste uspjeli na najtežem modu. Iako su dimenzije terena znatno veće, protivnički će vam igrači stalno puhati za vrat. Ne snalazite li se baš najbolje na terenu, uključite mali radar koji vam u kutu ekrana pokazuje raspored igrača na terenu. I strelice oko igrača kod kojeg je lopta bit će vam od velike pomoći jer mijenjaju boju od zelene preko žute do crvene, ovisno o uspješnosti mogućeg dodavanja. Spomenute dvije novine uvelike će vam olakšati snalaženje na golemom terenu ako vam se baš nikako ne svidi pogled iz ptičje perspektive. Pri izvođenju udarca iz kuta morat ćete se prilično pomučiti da biste postigli pogodak jer više ne možete ciljati na nekog određenog igrača. Morat ćete odmjeriti snagu udarca baš kao i kad pucate prema protivničkim vratima, a to činite pritisnuvši tipku za udarac. Ovisno o trajanju pritiska, povećava se i zelena crta koja će, pretjerate li, postati crvena, a vi ćete prebaciti preko vratnica. Spomenuta vam mogućnost donosi veću kontrolu, pogotovo kad pucate na mrežu. I još nešto, računalni protivnik zna biti pregrub. Čini se da su toliko htjeli povećati snagu virtualnog igrača da su malo pretjerali s intenzitetom dopuštenih prekršaja - zbog nekih bi se moglo i u zatvor. Tako ćete nakon sjajno izrađene akcije i izlaska pred vratara umjesto sigurnog pogotka biti brutalno pokošeni sleđa ne znajući što vas je pogodilo. S druge strane, to znači da je i vama dopušteno isto, hehe. Izostavljen je classic mode s poznatim klubovima i povijesnim reprezentacijama.

POGLED SA STRANE

Sreća da se FIFA vratila na staze stare slave nakon prošlogodišnjeg zaokreta u arkadne vode, gdje ste već nakon nekoliko sati igranja s najslabijom momčadi mogli razvaliti i onu najjaču. U FIFA-i 2001 se to zasigurno neće dogoditi. Kad smo već kod povratka na staro, važno je spomenuti i povratak dvaju legendarnih engleskih komentatora, Johna Motsona i Marka Lawrensona, nakon jednogodišnje stanke. Ona dva Amerikanca iz prošle sezone nisu se baš uklopila. Kad je o ostalim zvučnim efektima riječ, sve je manje-više preuzeto iz stare FIFA-e pa ćete tako čuti navijanje publike koja izvikuje imena klubova, negoduje ili se veseli svakom postignutom pogotku. Čut ćete i svaku kapljicu kiše ili grmljavinu, a ako još imate i opremu za dolby surround koji ova igra podržava, bit će to uistinu izniman ugođaj. U ovoj je igri izbačen snijeg, iz nepoznatog razloga, a ni broj stadiona nije očaravajući. Uz sedamnaest liga, koliko ih možete igrati, od preostalih klubova na raspolaganju vam je samo Galatasaray, što znači da nema ni naših. Tu je još i šezdesetak nacionalnih momčadi. EA Sports to opravdava nemogućnošću otkupljivanja prava za pojedine klubove i lige (mora da je HNS toliko tražio da to ni jedan Electronic Arts nije mogao platiti), što je pomalo neshvatljivo jer su u prošlogodišnjoj inačici bili zastupljeni svi klubovi koji su nastupali u Europi, uključujući Dinamo (tadašnja Croatia) i Rijeku, a sumnjam da su baš od svih otkupili prava za uporabu imena i igrača. Izbačen je i classic mode s legendarnim klubovima i povijesnim reprezentacijama s kojima smo igrali prošle godine.

POSLJEDNJI ZVIŽDUK

Neki će se žaliti na loš pogled i prevelike grubosti bez sankcioniranja, no to su sve elementi koje bez problema možete sami promijeniti. Kontrole su iste kao i u svim dosadašnjim FIFA-ma i ne mogu se, nažalost, drugačije podesiti, no malo je onih koji se već nisu navikli na to. Sve ostalo je na najvišoj mogućoj razini, pa tako i multiplayer. Preko posebnog EA Sportsova online servera napravljenog za ovu igru moći ćete odmjeriti snage s igračima diljem svijeta. Postoji i program pomoću kojeg možete automatski skidati službene dodatke za igru, najvjerojatnije transfere igrača, ne želite li ih sami tražiti po netu. FIFA 2001 je najbolja simulacija najvažnije sporedne stvari na svijetu, čime su ispravljene pogreške prošlogodišnje inačice koja je zalutala u arkadne vode. Ona predstavlja izazov i za početnike i za profesionalce nudeći im prekrasno okružje, sa svim elementima koji prate jednu nogometnu utakmicu. ◀


Udarce iz kuta više nije lako pretvarati u zgoditke

DRESOVI I IGRAČI

Većina klubova, što se posebice odnosi na one poznatije, nastupat će u autentičnim dresovima sa svim najsitnijim pojedinostima. To uključuje i imena glavnih sponzora na majicama igrača, što je u svakom slučaju još jedan način promocije kluba, odnosno njegovog sponzora. Stoga začuđuje nezainteresiranost pojedinih liga i klubova za sudjelovanja u igri, što je dovelo čak do prijetnji tužbama i mogućih pravnih sporova. Očito je da neki nisu shvatili potencijal takve promidžbe. EA Sports je za svaki klub s autentičnom opremom otkupio ekskluzivna prava na korištenje. Sumnjam da je na adresu nekog našeg kluba stigao takav zahtjev.



SLUŽBENI SITE

Na **http://fifa2001.ea.com** možete doznati mnoge zanimljive informacije vezane za novu FIFA-u. Tu su renderirane slike igrača korištenih u izradi igre, dvadeset megabajtni demo kojeg možete *downloadati*, slike iz igre te FAQ, odnosno pitanja koja i vi možete postaviti. Postoji i rubrika u kojoj možete poslati zvučni zapis navijanja vašeg kluba u .waw ili .mp3 formatu. Neki od njih bit će uključeni u FIFA-u 2002. Na stranici ćete naći i brojne savjete za igranje koji će biti korisni početnicima, kao i sve ostale zanimljivosti o igri.



OCJENA

Igrivost, fantastična grafika i popratni detalji - ništa novo kad je o EA Sportsu riječ. Igra bi mogla postati sportskom simulacijom godine

92%

Grdosije iznad Njemačke ili...

B 17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

Osam godina nakon originala stiže nam i *remake* te nekoć vrlo ambiciozne letačke igre



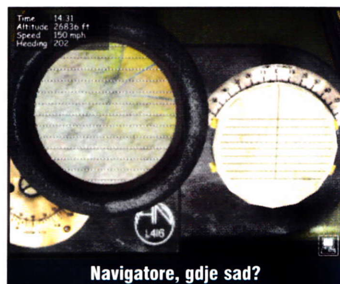
I ti bi nas napadao, je li? Evo ti na, evo još...



O.K, ovdje sve počinje



O.K., manual kaže: prati crvene strelice



Navigatore, gdje sad?

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII350, 64 MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PIII750, 128 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JANES WWII FIGHTERS
Već starija igra s odličnom grafikom i letnim modelom koja je još uvijek vrlo igriva.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
Najnoviji nastavak Microsoftove CFS serije koji dokazuje da još uvijek ima dobrih simulacija.

FALCON 4.0
Za svakog ozbiljnog modernog ratnika Falcon je nezaobilazna stanica, odlična grafika i fantastičan letni model su još uvijek nedostižni za konkurenciju.



Ha, nisam ja jedini, ima nas još

Originalna je igra izašla još prije osam godina i tada je vjerojatno bila najambicioznija letačka simulacija. Naime, bila je zamišljena kao spoj zrakoplovne simulacije i menadžerske igre u kojoj bi igrač mogao kontrolirati bilo kojeg od deset članova posade. Iako su fanovi očekivali neke nove trendove u njihovoj staroj, ali omiljenoj situaciji, *B 17 Flying Fortress* je više *remake* nego nova igra. Naime, nova bi igra trebala ponuditi kooperativni mod za više igrača, ali njega, nažalost, nema.

Najintrigantniji dio ove igre je vjerojatno nevjerojatana kompleksnost i detaljnost. Za uspješno igranje nije dovoljno da igrač bude samo ljubitelj simulacija, nego treba koristiti i sve talente koje posjeduje. B 17 je strategija, simulacija, rollplaying game i menadžerska igra, sve odjednom. Napredujući kroz igru, shvatit ćete koliko je bitno čuvati svakog člana posade jer svaki ima posebne talente bez kojih bi vam završavanje i najjednostavnije misije postalo noćna mora. Primjerice, kad jednom izgubite svojeg navigatora, shvatit ćete koliko vam je on zapravo neprocjenjiv.

ČISTO PLAVO NEBO

Grafika se u ovoj odličnoj simulaciji može uspoređivati samo s onom u Microsoftovom *Combat Flight Simulatoru 2*. Oblaci izgledaju prekrasno, modeli zrakoplova su vrlo detaljni, a posebni efekti poput eksplozija su u najmanju ruku prekrasno napravljeni. I zvučna je kulisa također dobro napravljena. Tijekom leta čut ćete internu komunikaciju svojih članova posade koja je, doduše, prigušena zvukom četiriju motora koji vrlo uvjerljivo zvuče te, na svu sreću, samo povremenim zvukom topova. Ubrzo nakon prvog njemačkog napada shvatit ćete kako je zapravo jezivo biti zatvoren u toj maloj oklopljenoj limenki. Od zvuka topovskih zrna koja buše trup vaše tvrđave pa do krikova umirućih suboraca, sve djeluje jezovito realistično. Letni modeli svih zrakoplova u igri nisu, nažalost, toliko detaljni kao neki drugi aspekti igre. Zrakoplove je vrlo teško dovesti u bilo koji aerodinamički nestabilni položaj, a oružja lovaca pak rade preveliku štetu. Tako je moguće izvoditi lupinge s B 17-om kao da je riječ o akrobatskom zrakoplovu, a ne o teškom bombarderu koji se jedva odvaja od piste. Uz B 17, koji je glavna zvijezda, igra donosi i njemačke modele Me BF-109, Me 262 i FW 190, te američke lovce P-38, P-47 i P-51.

SAMO HI-TECH MANAGERI, MOLIM

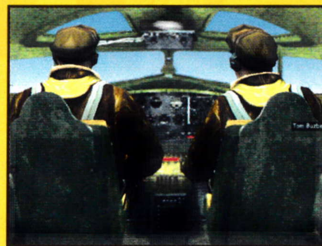
Na svu sreću, manjkavi letni model ne utječe pretjerano na samu atmosferu igre jer B 17 je ponajprije detaljno napravljen menadžer jednog oklopljenog zrakoplova. Za samo polijetanje morate naučiti proceduru koja sadrži više od trideset koraka, a korištenje svakog instrumenta zahtijeva znanje o tome kako dotični instrument radi i kako se njime služiti. Nažalost, manual uz igru je prilično štur što se tiče tehničkih detalja, s druge strane, trening misije su koncipirane tako da ih startate i onda pratite mnoštvo procedura iz manuala. Drugim riječima, ako niste voljni zagrijati stolac i naučiti velik broj podataka iz manuala, B 17 će vam biti teška i zamorna igra. Srećom, u B 17 ima deset različitih pozicija na



Hmmm, nije li lijepo biti na *debriefingu*?

POSADA B 17

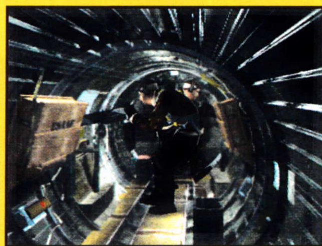
Posada zrakoplova B 17 bila je brojna, ali to nije značilo i da je bila potrošna. Koliko je zračna obrana koju je spremio Luftwaffe bila dobra govori i to da je svaka posada letjela samo 25 misija i onda išla kući. Mnogi preživjeli piloti i članovi posade opisuju let iznad Njemačke kao najgore iskustvo koje se ikome moglo dogoditi, preživjeti je već bio uspjeh, a izvršenje misije je bio bonus.



▲ Pilot i kopilot



▲ Navigator i bomber



▲ Topnici u trupu



▲ Stražnja kupola

kojima to možete zaboraviti pa tako možete preuzeti poziciju koja vama najviše odgovara u datom trenutku i neke zadaće koje su vam preteške prepustiti računalu. No, osim stvarnog preuzimanja uloge jednog od članova posade, možete preuzeti i zapovijedanje nad cijelom eskadrilom te određivati ciljeve koje će pojedini zrakoplov napadati. No, da ne bi izgledalo da čovjek bira samo jednu poziciju tijekom leta, vi ćete često morati slati pojedine članove posade na druge dužnost kako biste zaliječili ranjenog člana ili pak nadomjestili nedostatak kopilota. Ono što *B 17 Flying Fortress* čini doista posebnom igrom je izniman ugođaj koji stvara - već nakon nekoliko uspješnih misija počet ćete brinuti za svakog člana posade kao da je najbitniji za misiju. Vjerojatno najnevjerojatniji detalj je taj da je sam povratak do baze katkad mnogo napetiji od cijele misije. Naime, pri povratku obično imate potpuno izbušen zrakoplov koji treba dovesti do baze, a možda je i neki od članova posade teško ranjen. Vjerujte, to zna biti toliko frustrirajuće da biste se najradije pošteno izderali na jadnika neka šuti i trpi, jer njegovi krikovi uopće ne pomažu u tom sveopćem metežu.

B 17 Flying Fortress je prekrasna igra s dva nedostatka: loš letni model (koji je još i moguće tolerirati) i nestabilnost koda koji se stano ruši. *B 17* je igra koju preporučujemo svima koji žele iskusiti kompleksnost i težinu zadataka koje su morali izvršavati piloti legendarne *sedamnaestice*. ◂

OCJENA

Vrlo dobra igra, predivne grafike, ali i prilično nestabilnog koda. Kompleksnost igre će sigurno biti prava poslastica za zaljubljenike u simulacije

80%

Što si radio u ratu, tata?

SUDDEN STRIKE

ANTIQUE

Drugi svjetski rat. Hrpa ljudi koji pucaju jedni na druge. Brda leševa. Hitler. Kažem vam, to je savršena kombinacija da se uživite u blagdansko raspoloženje



Odbor za ilegalnu gradnju radi na otklanjanju sumnjive građevine na području Makarske

Ma obratite samo pozornost na tu silnu detaljnost!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Fireglow
IZDAVAČ	CDV
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64 MB, Windows 95
NAŠA PREPORUKA	P333, 128 MB RAM, Windows 95
3D PODRŠKA	nema, a i ne treba
MULTIPLAYER	LAN, Internet (WON)
PLATFORME	PC

U jednom dijelu svog života čovjek poželi nekoga ubiti. To se obično događa poslije kupnje računala jer nitko zapravo ne želi ubijati prave ljude. Dakako, sve završi igranjem bezazlenih real-time strategija. A kakvima se teži? Prema teoriji više aspiracije, real-time strategije postaju sve realističnije. I upravo to zapažamo kod Sudden Strikea, nove igre koju će htjeti zaigrati apsolutno svi kućni vojskovođe.

Volite li 2. svjetski rat? Pa naravno da da. Mislim, sve ono junaštvo i divni aranžman velikih bitaka u kojima je stotine tisuća jadnih ljudi izginulo zbog ideologije svojih vođa. Al' to nas, je l', ne zanima. Mi ovdje imamo jednu vrlo dobru real-time strategiju koja svojom nevjerojatnom napetošću i uvođenjem kolega igrača u svijet sukoba između Amera, Rusa i Nijemaca ostvaruje poznatu nam atmosferu. Tri vrste, ups, strane koje su vam ponuđene će se, na vašu radost, veselo zapletati u žičanu ogradu, padati pod kišom metaka i tako dalje. No dosta o tome. Pojasnimo o čemu je ovdje riječ u nekoliko jednostavnih crtica, odnosno opišimo dvije strane (ako više sile ne odluče recenziju šiknuti na nešto manje prostora). *In adr vrds, lets kat d krep!*

SUDDEN STROKE

Pa, krenimo voznim redom. Što toliko odvaja *Sudden Strike* od ostatka real-time strategija. Kao prvo, uvod koji ukratko pokazuje sve što nas u igri očekuje: bombarderi nadlijeću industrijsku zonu, tenkovi dolaze u položaj, desantna vozila iskrcavaju pješadiju i slično, a sve je popraćeno techno glazbom. Čudno? Definitivno. No, najbolje od svega je da će upravo taj detalj urezati uvodnu animaciju u pamćenje mnogih ljudi. Riječ je o



Ne, krivo ste nas shvatili. Ove rakete su za otklanjat tučuaaaaAAAARGH!


Ne dirajte mi ravnicu


Dragi, jesi li isključio plin?

Real-time strategija u punom smislu te riječi, sa svim žrtvama i ranjenima!

sličnom efektu kao kod onih reklama u kojima jednosekundna tekstualna poruka zablica na ekranu, a vi sutradan bez ikakvog razloga umjesto mlijeka kupite pepsi. Osim toga, tu imamo i silnu detaljnost koja je pomalo tipična za njemačkog proizvođača. Kao prvo, igra sasvim solidno radi u poprilično visokoj rezoluciji. Recimo, na C333 sa 64MB RAM-a nije bilo zastoja, dok je detaljnost likova gotovo tolika da časniku možete čitati čin s ramena. Dobro, nije baš tolika, ali ipak razinu viša od recentnih 2D strategija - što nas pak dovodi do pitanja: treba li nam doista 3D? Istina, *Sudden Strike* nije samo igra koja se oslanja na čaroliju lijepe grafike ne bi li se prodala. Dakako, to je jedan od osnovnih elemenata koji prodaju igru, ali nas *profesijonalce* to zapravo i ne zanima. Raznovrsnost *Sudden Strike*leži ponajprije u samom broju taktičkih i strateških opcija, što najviše dolazi do izražaja pri šoku koji vas očekuje kad igru zaigrate. Kao prvo, nema proizvodnje na koju smo navikli u klasičnoj real-time strategiji, nestala je. Ovdje vam je na izbor primjerice vojna baza od stotinu vojnika, deset tenkova, pet motoriziranih jedinica i deset kamiona za opskrbu. I da, svi su vam u cijelosti na raspolaganju. U odnosu na strategije poput Dark Omena ili Shoguna, gdje kontrolirate regimente, ovdje možete (ako želite, a željet ćete) komandirati svakom vojniku osobno. Taj je problem riješen tehnikom poznatom pod imenom pauziranje, nakon čega, opušteni, možete odrediti što će tko raditi, a potom otkačiti ručnu i sve pustiti da se odvija manje-više po vašem planu.

ČETIRI OMILJENE PROVALE ZA "OLFO TI ĐEMDO" NA VOJNOM SUDU

Ako kojim slučajem tijekom razvoja svoje karijere postanete časnik i nehotice završite na vojnom sudu zbog ratnih zločina, Hacker vam nudi nekoliko idealnih i originalnih isprika s kojima se možete izvući, a možda malo i našaliti sa sucem i porotom. Ne zaboravimo: smijeh liječi.

Isprika broj 1: "Ja sam ratnim zarobljenicima samo u šali spomenuo da s reketima na nogama trče unatraške kroz minsko polje, a njima se to strašno svidjelo, pa eto..."

Isprika broj 2: Nakon što vam pokažu fotografije, pozovite se na Peti amandman ili napomenite da su to *screenshotovi* iz misije koju je odigrao vaš frend.

Isprika broj 3: Razliku između bolnice i bunkera nemoguće je definirati jer vam je monitor morao biti namješten na 640*480 zbog starih *drajvera*...a i *vindozi* se zamrzavaju kad imate instaliran *dajrektiks osam*.


▲ Nisam ja, majke mi!


▲ Nenametljiva signalizacija upozorava kolonu kamiona na ograničenje težine za ovaj most

MILJONI!

Svi znamo da je u 2. svjetskom ratu sudjelovalo više od pet stotina ljudi. Što to znači? Pa, kao prvo, vjerodostojna strategija bi trebala imati barem korektan broj vojnika koji sudjeluju u bitci. Istina, u Sudden Strikeu ne komandirate tako velikom brojevima...pa onda, evo da se dogovorimo: brat bratu, sestra sestri plus pedeve; prosječna misija u daljnjem dijelu igre omogućava komadu cirka dvije do tri stotine vojnika podijeljenih u bataljune. Kako ih kontrolirati? Pljuga! Jednim stiskom na pauzu i imate cijeli dan na raspolaganju. E da je, recimo, Bonaparte imao taj gumbić, sada bismo govorili francuski...


▲ Kako izvode ovu formaciju, nikako mi ne ide u glavu!


▲ Sine, pogledaj ovaj vatromeeAURGH!


▲ Omiljena scena aeromitinga: pad zrakoplova u publiku


▲ Niti kiša, niti sunce, niti psi neće nas spriječiti...

TRENKOVSKA DIVIZIJA

Osim brojnosti vojne sile, na raspolaganju vam je i nešto što nazivamo raznovrsnost. Iako se najradije ne bih pozivao na vjerodostojnost pokrivenosti povijesnih podataka, gotovo sam siguran da je 80% vojne tehnologije 2. svjetskog rata dostupno igraču *Sudden Strike*. Od "fau-2" raketa preko SS jedinica, savezničkih marinaca ili ruskih kaćuša, ova real-time strategija daje gotovo nevjerojatnu paletu jedinica koje će vas vjerojatno očarati. Da bude još bolje, sve je savršeno fleksibilno. Recimo, haubicu (čiju ste posadu upravo poskidali uz pomoć snajperiste) možete okupirati sa svoja tri vojnika te je jednostavno zakačiti za kamion i odvući na aktualno bojište. Naravno, stvari se ne završavaju samo na tome. Jedinice imaju svoj moral i iskustvo, što im uvelike poboljšava perfomanse na bojištu. Naravno, jedan je metak dovoljan za ranjavanje, a dva za ubijanje pješadije. Važno je imati na umu da jednom pogođen vojnik bez bolničke pomoći nakon kratkog vremena iskrvari i umre, što igrača tjera da pojača logistiku. Nastavak komentiranja i spominjanja detalja kod ove strategije mogao bi zauzeti i više od dvije stranice, stoga ću spomenuti samo dio dobrih stvari koje nam *Sudden Strike* nudi: skrivanje u drveću ili kućama, iskrcavanja pomoću desantnih jedinica ili mogućnosti trganja gusjenica tenkovima – zapravo je jedino nebo granica.

Sudden Strike je zapravo prekrasna igra. Vrijeme koje opisuje (WW2) nije bilo baš prelijepo, no vjerujem da poštivanjem žrtava možemo napraviti mnogo. Mislim, ne bih ja o svim tim ratnim užasima da sama igra nije toliko detaljna. Ukratko, Sudden Strike je zapravo stvoren za WW2 fanatike i one koji drže da se iskrcavanje u Normandiji moglo izvesti s upola manje ljudstva i svega trojicom ranjenih. ◀

ALTERNATIVNO

COMMAND I CONQUER: RED ALERT
Ratna igra sa šarenim Rusima i saveznicima. Jako dobra za multiplayer.

STARCRAFT
Svi ga vole. Smješten u svemir, ovaj RTS je označio drugi dio devedesetih svojim ultra-adiktivnim multiplayerom.

WARCRAFT 2
Nismo sigurni da je riječ o sličnoj atmosferi, ali ovaj fantasy RTS je također *aj mast hev* za sve klince i klinceze... a bogami i ostatak igraće publike.

OCJENA

Ovo je dosad najrealnija real-time strategija, dalje se nije moglo dogurati

85%

Divlje mačke iznad Pacifika

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATRE

PREPORUKA MJESECA

Zračni rat nad Europom je iznjedrio najveće asove u povijesti zrakoplovstva, no ništa manje bitno nije bilo ni bojište na Dalekom istoku, gdje se vodio rat nosača



Vidi barka, samo kako se tamo dolje slijeće?


HAHAHAH, nije li lijepo imati prst na obaraču?


Ma vidi ti njega, ja pucam, a on meni po repu


Buuua, nisam htio da to tako svrši

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII400, 64 MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PIII750, 128 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CRIMSON SKIES
Ako baš i niste ljubitelj tvrdokornih simulacija, ova bi vam arkadna aviopucačina svakako mogla odlično leći.

FALCON 4.0
Svi oni koji više vole Hitech simulacije uvijek se mogu okrenuti odličnom Falconu koji je još uvijek najbolja simulacija.

FREESPACE 2
Ako vam je dosta zrakoplova, slobodno se opustite uz ovu futurističku pucaljku.



O.K. Ovdje je sve jasno, sebi stavim mnogo wingmena, a njih neka bude.... 1

Zero on 6 o'clock, he is shooting, Sir.... Sir??.. Hallo? Sir!!

Microsoft je svojim posljednjim uratkom konačno dobio igru koja ga može dostojno predstavljati na tržištu borbenih letačkih simulacija. Nakon vrlo loše primljenog i ocijenjenog Combat Flight Simulatora, koji se bavio europskim bojištem, dječaci iz Redmonda su sjeli i predizajnirali cijeli koncept ne bi li dobili novu i znatno bolju igru.

Narodna poslovica kaže: Daleko od očiju, daleko od srca, pa u skladu s time i većini Europljana rat tamo negdje daleko djeluje prilično strano i nepoznato. No, istina je da je zračni rat na Pacifiku bio ključ američke pobjede nad Japanom na kraju rata. Isto tako je bitno reći da je rat iznad Pacifika bio vrlo težak i vrlo zanimljiv, i to ne samo zbog dobre uvježbanosti i discipliniranosti japanskih pilota, nego i zbog njihove fanatične privrženosti svome caru.

TAMO NEGDJE DALEKO

Combat Flight Simulator 2 je grafički najdotjeranija simulacija što sam je ikad vidio, svaki je detalj zrakoplova izrađen do posljednje zakovice. I vremenski su uvjeti odsimulirani fantastično, od vjetra, grmljavine i kiše pa sve do različitih boja oblaka. Naravno, za pokretanje ove igre potreban vam je moćan stroj, a ne obično računalo - ništa ispod 750 MHz neće vam dati glatku animaciju. No, da ne bi bilo zabune, nije grafika glavni adut *Combat Flight Simulatora 2*. I fizika zrakoplova je napravljena fantastično. Uočit ćete, primjerice, razlike pri letu u Wildcatu ili Corsairu, ali i razlike između japanskih i američkih zrakoplova. Kad odredite stranu za koju ćete letjeti, morate se dobro posvetiti izboru najboljeg zrakoplova za misiju koja vas očekuje. U suprotnom, dogodit će vam se da provedete petnaest frustrirajućih minuta u cockpitu zrakoplova koji baš i nije odgovarajući. Zvukovi u igri napravljeni su vrlo dobro i stvaraju dobru atmosferu. Sustav izbornika i animacije napravljeni su kao stripovi iz četrdesetih. Iako sam čuo mnogo prigovora, na neki je način taj stripovski pristup šarmantan i dobro dočarava atmosferu Drugog svjetskog rata. Moći ćete igrati pojedinačne misije, letjeti u kampanjama na američkoj ili japanskoj strani ili se pak okomiti na kojeg od svojih prijatelja igrajući u mreži. Opcija u igri je uistinu mnogo, tako da je igru moguće prilagoditi bilo kojem nivou težine koji igrač poželi. Istini za volju, moguće je i smanjivati detalje u igri do te mjere da se može igrati i na slabijem računalu, ali 640x480, bez detalja i slabim zvukom i nije baš ono čemu se igrači nadaju.

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theatre je odlična simulacija s astronomskim hardverskim zahtjevima. Fizika, zvuk i grafika su fantastični te nijedan zagriženi ljubitelj simulacija ne bi si smio ostati bez ove igre.

OCJENA

Odlična igra, s vrlo malo mana. Ako niste ljubitelj simulacija, slobodno snizite ocjenu za dvadesetak posto; u suprotnom, sretan vam lov!

95%

Joj, što mi se kreči zid

KINGDOM UNDER FIRE

Ako nedostatak real-time strategija postane ikad aktualna tema u dnevnim tiskovinama, podsjetite me da si prerežem zapešća. Ahm, dakle, ako malo bolje pogledamo, ovaj predivni žanr u posljednje vrijeme doživljava svoj procvat. Evo nam i jednog došljaka iz Koreje



Neredi poput ovog redovit su prizor u KOF-u


Sestro, elektrode!


PORNOGRAFIJA U HACKERU!

Zgodna koncepcija koju ćemo vjerojatno biti u prilici gledati i u Warcraftu 3

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Phantagram
IZDAVAČ	GOD
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64 MB
NAŠA PREPORUKA	P400, 128 MB
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WARCRAFT 2
Sve sličnosti između dvaju navedenih proizvoda su slučajne.

STARCRAFT
Lagao bih kad ne bih spomenuo još jednu igru kojom se Kingdom Under Fire JAAAAAAKO ponosi... možda čak i previše.

DIABLO
Kad se kopira Blizzard, ne bismo smjeli štedjeti, zar ne?

Koliko je igara stiglo iz Koreje? Hmm... teoretski, ne previše. No, sama frekventnost i nije toliko važna, važan je potencijal osvježenja u amero/euro dominiranom PC tržištu. Istina, Hidden and Dangerous ili Poslanik jesu ambasadori novog (ili kod potonjeg) i retro stila koji itekako zagrijava naša stara srca. Ipak, kod novih proizvođača postoji jedan čimbenik, pun potencijala koliko i zamki, a to je neiskustvo. No, o tom potom (ne mora biti ni u ovome tekstu ako mene pitate). Upravo je taj efekt imao utjecaja na proizvodnju ove blistave real-time strategije.

Uzori su divna stvar, znate. Pogotovo ako su njihove igre uvijek prezentirane kao megahitovi. Naime, Blizzard vjerojatno blista od ponosa kad vidi mlade nade poput posade Phantagram studija koja koristi vrlo sličan umjetnički stil kao i oni sami. Glazba, likovi, sučelje, pa čak i zgrade neodoljivo podsjećaju na *Diablo* i *Warcraft* tematiku. Što nije ni toliko loše, napominjem. No ovdje je problem što sve previše vuče u tom smjeru. Pojasnit ću. U *Kingdomu Under Fireu* kontrolirate ili ljude ili orke u borbi za teritorij fantazijske zemlje čijeg se imena doduše ne sjećam (a uninstalirao sam igru nakon skidanja slika). Naravno, u igri vas očekuje nagli preokret, što će inicijalnih desetak misija povećati za još nekoliko, a tu su i dijalozi među likovima. Sve u svemu, jedan dobar srednjovjekovni *starcraft* s dovoljnom količinom jedinica i "korpulentnosti" da ga održi na nogama definiran je ovom igrom.

WARCAFT UNDER FIRE

Pa, što tu, dakle, ne valja. Upravo ono što sam (ako se ne varam) spomenuo prije nekoliko redaka. Ovdje praktički gledamo još jedan *War/Starcraft*. Dakako, stoji i činjenica da inovativni koncept ubacivanja roleplayinga pobuđuje određenu razinu simpatije. No, koncept real-time strategije zvuči vrlo zabavno sam po sebi, pa ću kao šlag na tortu reći sljedeće: RPG dio pun je bugova ko pas buha. Istina, tu se likovi kreću kao u *Diablu*, oni prikupljaju iteme i napitke koje koriste numeričkim tipkama itd. No nekako cijela stvar izgleda, kako da to kažem... jadno. Kretanje je nekako izrezuckano, a sučelje je ponekad jako trapavo (jer koristi komande iz RTS dijela; ie. *Warcraft 2*), što će ponekad pobuditi igračevu želju da ponovno zaigra strateški dio. Sve u svemu, bez obzira na solidnu grafiku u RTS modu i solidno sučelje u njemu, cijela igra i nije toliko zanimljiva koliko bi trebala biti. No, to je stvar koja će biti riješena u drugome nastavku, za koji sam siguran da će biti napravljen. No, vratimo se na samu igru. Cijeli paket sadrži dva CD-a od kojih je jedan pun glazbe i animacija. Da, pogodili ste: *Kingdom Under Fire* ima velik broj sjajno napravljenih animacija koje priču prate u određenim segmentima, ostvarujući finu vezu među (ponekad) poprilično nepovezivim misijama. Nažalost, i ovdje je impresija *Diabla* više nego očita jer je prva animacija gotovo doslovce kopija one iz *Diabla:* selo, puše vjetar koji nosi prašinu, kuće sve sive. Gotovo biste se mogli okladiti da gledate *Diablo* (mjuza uključena), kad ono, ni trt ni mrt, eto oraka koji će poubijati cijelo selo, svi su tužni, igra se otisne u prekidanje igračevog socijalnog života. Problemi, itko? Ne, ako ne brinete za originalnost. U drugome slučaju ćete vjerojatno kroz cijelu igru mrmljati o tome kako je svaka nova jedinica "ista ko ona u vorkraftudva". A da bude još gore, vrlo je vjerojatno da ćete to raditi čak i ako niste zagriženi fan *Tides of Darkness*a. Inače, sama igra i nije toliko loša: bitke se obično vode s gomilama jedinica i popraćene su poprilično količinom krvi, a čarolije i transparencijski efekti ponekad prouzrokuju i dizanje obrve. Svaka čast, Phantagrame.

Kingdom Under Fire bi se mogao prodavati kao idealan homage *Warcraftu 2* i *Diablu*. Nažalost, izdao ga je Gathering Of Developers, sadrži roleplaying elemente i RTS-a koji ga kao cjelinu pretvaraju u poprilično neraspoznatljivu kašu. Multiplayer je sam po sebi jako dobar, a ako pogledamo igru u cjelini, mogli bismo je čak i pohvaliti jer najvjerodostojnije kopira Blizzardov hit. No, iako smo gladni, poprilično smo zahtjevni na tom polju pa ovaj donekle simpatični uradak dobiva ono što dobiva, a to je: "ne baš prosječno". Bit će bolje, valjda.

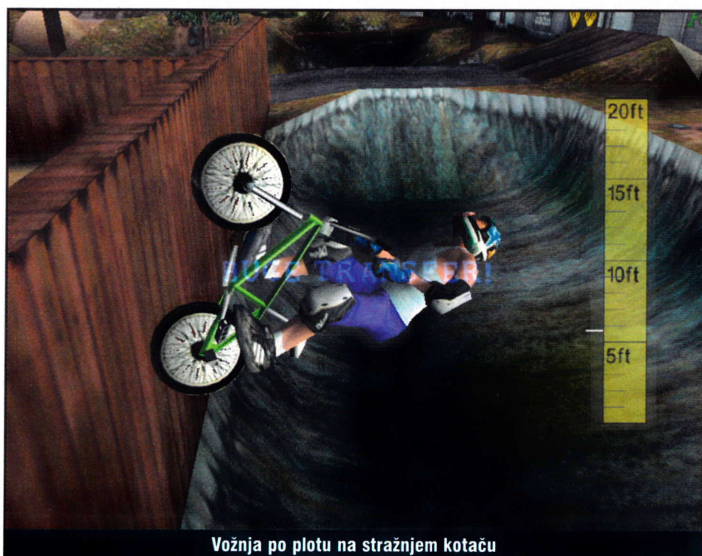
OCJENA

Dobar *Warcraft 2 ripoff* sa zanimljivim idejama... koje i nisu baš toliko dobro ispale, no..

65%

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Sve što treba činiti je izvoditi vratolomne akrobacije. I tako iz staze u stazu


Vožnja po plotu na stražnjem kotaču


Isječak iz filma ET


Skok preko jurećeg vlaka


Okret u zraku nalijevo

INFO	
PROIZVOĐAČ	Z-Axis
IZDAVAČ	Acclaim
MIN. KONFIGURACIJA	P 200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Split screen
PLATFORME	PC

Z-AXIS se potrudio i još jednu igru s Playstationa preradio za PC tržište. Može se reći da je ovaj put riječ o vrlo dobroj preradi iako je poznato da te igre na PC-ju izgube dobar dio kvalitete i igrivosti, ponajprije zbog nemara programera.

Nažalost, to ovoj igri neće mnogo pomoći jer i sami znamo kakava je "popularnost" akrobatske vožnje BMX-a izvan američkog kontinenta. Teško da će ime Davea Mirre, glavne face u svijetu BMX-a, tu nešto promijeniti.

Pogađate, Dave Mirra je i jedan od likova koje možete birati na početku igre. Osim po odjeći i biciklu, oni se razlikuju i po specijalnoj akrobaciji po kojoj su postali poznati. Broj akrobacija je uistinu velik, programeri tvrde da ih je čak oko 1300 (ma, naravno), a izvodite ih kombiniranjem tipki za kretanje i tipki za osnovne skokove. I to je to. Počinjete na najlakšoj stazi s najlošijim biciklom, a kad osvojite dovoljan broj bodova za prolaz, otključavate i teže staze i bolje bicikle. Iz staze u stazu identično i dosadno.

Grafika i zvuk su prosječni, a vrijedna spomena je jedino glazba u izvođenju *Deftonesa* ili *Cypress Hilla* koja se odlično uklapa u igru. Kako sama igra nije zahtjevna, moći će je igrati svi koji to budu željeli.

Igor Čorkalo

OCJENA
Tko još danas vozi BMX?
32%

THE TYPING OF THE DEAD

Ako želite naučiti tipkati na tipkovnici, vjerujte mi ima i boljih načina nego što je igranje ove igre!



Svi se hvataju za dobre automobile



Zelena krv i zombiji kao standard

INFO	
PROIZVOĐAČ	Smilebit
IZDAVAČ	Sega
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 32MB, 3D graf.
NAŠA PREPORUKA	PII 433, 64MB, 3D graf.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Lan, Internet, modem
PLATFORME	PC

VEĆ je svima nama jasno da prebacivanje igri sa Seginih igraćih konzola na PC jednostavno ne ide, niti će ikada ići, pa se pitamo zašto se onda od toga ne odustane?! Na to je teško odgovoriti, najčešće je riječ o želji da se zgrnu dodatni novci, suludoj ideji ljudi koji se nisu izmirili sami sa sobom. Toga nam je već dosta.

Već sam naslov govori mnogo o igri, tj. kakav naslov, takva i igra – dakle, glupa! Rečeno potvrđuje i podatak da u njoj nema neke prave radnje. Vi ste nekakva vrsta dosad još neviđenog agenta koji hoda uokolo s tipkovnicom na prsima i tipkajući ubija svakojaka čudovišta. Igra se razvija kroz poglavlja koja morate proći redom ako vas zanima priča i ako hoćete otključati iduća. Ponuđeno vam je nekoliko modova igranja, kao što su primjerice *arcade mode, original mode, boss mode, drill mode...* i *tutorial mode* koji morate prijeći želite li shvatiti glupo sučelje same igre. Moći ćete je igrati čak i s frendovima na netu, jedino što će ih biti teško zainteresirati za to!

GLUPOST NA DJELU

Bacivši kratki pogled na grafiku, možemo jedino reći da je odvratna, puna kockica veličine nogometne lopte. Ukupni dojam još više kvari loša glazba i glasovi likova! Igra je strahovito linearna i nemate nikakvu kontrolu nad kretanjem! Pristup opcijama je vrlo siromašan, tj. gotovo nikakav. Ukratko, igra je jadna i nije vrijedna spomena. Možda jedino naučite tipkati brže ili tipkati na slijepo! No, čisto sumnjam da će pronaći svoju primjenu u daktilografskoj školi, kako zbog sadržaja, tako i zbog svoje jednostavne gluposti! Osvrnuvši se još jednom na naslov igre, jednostavno ne mogu, a da još jedanput ne ponovim - *glupo*!

Ako ste u potrazi za igricom uz koju biste prikratili vrijeme, ovu zaobiđite u velikom luku. Nemojte posegnuti za njom čak ni ako želite naučiti tipkati, radije pišite ili prepisujte neke tekstove - uopće ne pomišljajte na igranje ove igre!

Domagoj Vražić

OCJENA
Ovako visoku ocjenu igra je dobila samo zato što ćete se naučiti brzo tipkati
6%

DINOSAUR



Dinosaur


Let iznad kukavičjeg gnijezda


Majmun na plaži


Uvodna je animacija uistinu impresivna

INFO	
PROIZVOĐAČ	Disney Interactive
IZDAVAČ	Ubi soft
MIN. KONFIGURACIJA	P 200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, 8 MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Disneyjev film Dinosaur je još donedavno igrao u našim kinima, a već nam stiže i računalna inačica koja će ponovno pobuditi znatiželju najmlađih za tim davno izumrlim životinjama.

U ulozi ste mladog dinosaura Aladara koji je prisiljen napustiti svoje stanište zajedno s obitelji. Izljievi lave, vrući gejziri i otrovni plinovi natjerali su najkrvoločnije zvijeri u Aladarovo susjedstvo, počinje vladati zakon jačega. Aladar ne želi samo tako napustiti svoj dom, stoga se udružuje sa svojim najboljim frendovima, Zinijem i

Disneyjeve igre: igrali ste jednu - igrali ste sve

Fliom, majmunom i nekakvom prapovijesnom pticom, u borbi za svoj teritorij, ne sluteći da nakon udara golemog meteora koji se opasno približava Zemlji više ništa neće biti važno...

Nakon izvrsne uvodne animacije preuzete iz istoimenog filma počinje prava akcija (hmm, da). Upravljajući naizmjence Aladarom, Zinijem i Fliom, treba proći 11 nivoa u kojima će ponajviše biti skupljanja, izbjegavanja i uništavanja. Izlizane stvari viđene ama baš u svakoj Disneyjevoj igri. Istina je da su ovakve igre namijenjene ponajprije djeci, ali i ona imaju želudac. Grafika i zvuk su na razini dosadašnjih Disneyjevih igara, a nekakva igrivost, uza sav jad, ipak postoji. Vrijedna spomena još je jedino enciklopedija u kojoj ćete pronaći sve likove iz igre razvrstane po kategorijama PRIJATELJI i NEPRIJATELJI. Jadna djeca.

Ako već posjedujete Disneyjeve bisere *Toy Story*, *A Bugs Life* i *Tarzan*, kupite i *Dinosaura*, nije lijepo prekidati niz. Hej, uskoro nam stižu *102 dalmatinca*!

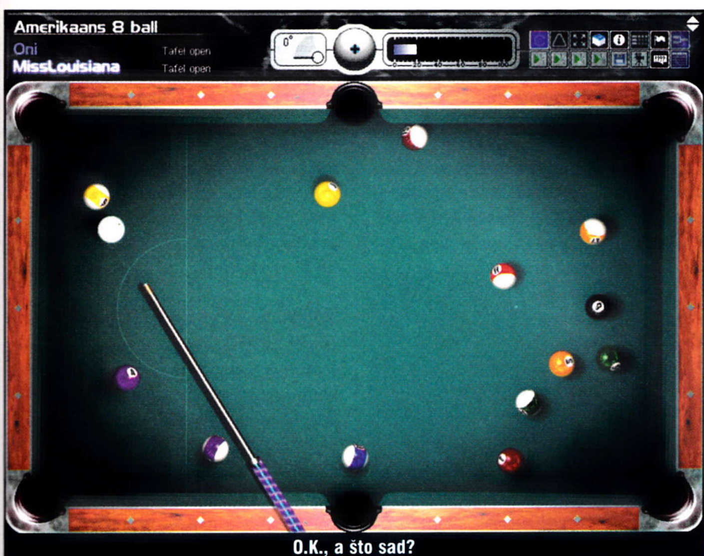
Igor Čorkalo

OCJENA

Ako vam se igra svidjela, svidjet će vam se i Happy meal u McDonaldsu. I ondje ćete dobiti dinosaura

21%

CUECLUB



O.K., a što sad?



Stara, pusti me nutra, pleaseee!



Turniri su mi uvijek bili omiljeni



Dobro, pazi vamo, bodigard, može cenera pa da idem tranu?

INFO	
PROIZVOĐAČ	Bulldon Interactive
IZDAVAČ	MiDAS Games
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PII3500, 64 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Dva igraèa

Za razliku od Virtual Pool serije, *Cueclub* preuzima staru koncepciju bilijarskih igara pa tako umjesto trodimenzionalnog okružja igračima nudi stari dvodimenzionalni prikaz. Fizika i grafika su vrhunske, a preglednost stola fantastična.

Cueclub donosi i neke novine. Primjerice, postoji virtualni *chat room* gdje možete upoznati sve svoje virtualne protivnike, izazivati ih na dvoboje i vrijeđati, ako vam je baš do toga. Postoji nekoliko različitih virtualnih

Osmica u sredinu dolje!

prostora, od američkog saloona pa sve do otmjenog bara za britanske gentlemane. Nakon što izaberete svoj *chat room* i izvrijeđate nekoga na pasja kola, možete pristupiti igranju bilijara. U ovom modu svaka vam pobjeda donosi slavu, a vaš je cilj biti slavan, naravno.

Osim gore navedene virtualne perverzije, *Cueclub* nudi i modove za jednog ili dva igrača te modove za turnire i vježbu. Od ponuđenih igara možete igrati 9- ball, US 8-ball, Euro 8-ball, Speedball i Snooker. Dakle, reklo bi se standardne bilijarske igre. Za razliku od drugih bilijarskih igara, u *Cueclubu* prije igre birate svoj identitet, čime igra dobiva na osobnosti. Navedete li da imate crvenu kosu, može vam se dogoditi da vam neki od protivnika uputi ljupku poruku tipa "Loše igraš, crveno smeće" ili štogod slično.

Iako *Cueclub* zbog svoje perspektive sliči kakvom arkadnom bilijaru, ipak je to odlično simuliran bilijar s tonama opcija koje će privući sve zaljubljenike na duže vrijeme.

Karlo Kolar

OCJENA

Cueclub nudi gomilu zabave za djecu i odrasle. Prekrasna grafika, odlična fizika i mnoštvo opcija najbolje su jamstvo da ćemo ovu igru vrlo dugo igrati

80%

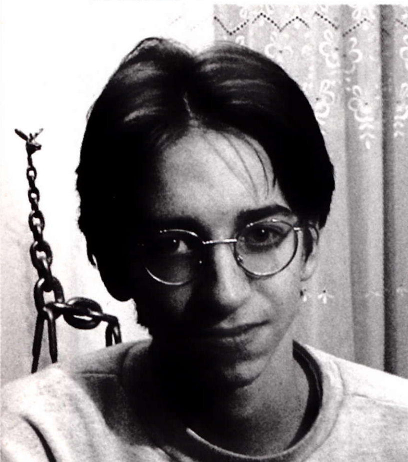
helpline [sos]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: SOS

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.



Na početku smo nove godine, novog desetljeća, stoljeća i tisućljeća, na početku smo godine u kojoj je uredništvo HACKERA odlučilo posvetiti više pozornosti problemima svojih čitatelja. Vaša pisma odsad su moja briga. Budite sigurni da ću na svako odgovoriti te pokušati udovoljiti vašim željama koliko god mogu, tu ponajprije mislim na izbor šifri i rješenja igara. Znači, šaljite nam i dalje svoja pitanja ili vlastite šifre, pišite nam koje biste rješenje htjeli čitati u idućem broju i opustite se jer - vaš će problem biti riješen.

P.S. Zahvale, novčane donacije i slično uvijek su dobrodošle, a ako ste čitatelj PSX-a, ne obraćajte pozornost na žirafu u pozadini...

Krešimir Jozić

ŠIFRE U IGRAMA

B.M. ima problema pri korištenju šifri u igrama. Naime, ne razumije što treba učiniti kad piše "promijenite to i to u komandnoj liniji".

O Na ovo ću pitanje odgovoriti nadajući se da ću tako pomoći svim početnicima. Treba otvoriti tekstualni *file* što ga igra pokreće na početku jer joj on govori kojim redoslijedom pokretati ostale. Kod nekih igara bit će to cijeli popis *fileova,* a kod nekih samo jedan red. Ako su vam točne upute uz šifre, morate otvoriti taj tekstualni *file* i određenom redu nešto pridodati. Ne morate se bojati da ćete štogod pokvariti. Osim toga, najlakši način da sve osigurate je napraviti kopiju *filea.*

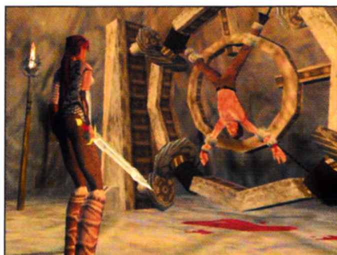
DINK SMALLWOOD

Dado je zapeo u gradu u kojemu štuju guske i ne može ući u svetište. Njegov je problem vjerojatno, kao i mnogih drugih, što previše pozornosti posvećuje stražaru.

O Možeš slobodno zaboraviti stražara, otiđi radije u dućan i kupi bombu. Potom se uputi do svetišta, i to do njegove gornje strane. Pogledaš li dobro kamenje, uočit ćeš jedan kamen s pukotinom - postavi bombu baš pokraj njega i eto ti ulaza.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

TheFallen_666 (znao sam da ovaj časopis čitaju neki pripadnici tajnih službi jer se koriste tajnim imenima, ali sam *siguran* da broj 666 ima još jedno značenje...) je zapeo na nivou u kojemu treba pokupiti Rift Crystal. Naravno, pohlepa je tomu kriva - došao je u sobu u kojoj je Plate Mail, a ne može izaći.



O Moraš se vratiti do posljednjeg raskrižja, ondje gdje si krenuo na jug. Stani na jednu ploču na podu da bi se prolaz okrenuo, a potom otrči na sve strane i na svakoj od njih stani na jednu ploču - pojavit će se stube. Popevši se po njima, provjeri škrinju i povuci polugu. Otvorit će se *jedne* rešetke pa ćeš moći pokupiti Plate Mail, nakon čega će se prolazi vratiti u normalu.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Igor i Žarko su igrajući ovu igru zapeli na Blood Islandu, ondje gdje treba otrijezniti čovjeka u hotelu. Skupili su pasju dlaku i jaje, ali muku muče s paprom.

O Dečki, papar nije uistinu nikakav problem, ali vi ga očito niste vidjeli. Idite samo do vjetrenjače na zapadnom dijelu otoka i uzmite ga s biljke (ili pokraj nje).



I.Š. također ima problema u Monkey Islandu. Zapeo je pri nabavi broda jer ga uvijek natjeraju da hoda po dasci.

O Kad dođeš do broda, prije nego se ukrcaš na nj, odreži dasku nožem za kruh i tvoj je problem riješen. Mornari ćete nakon toga baciti u katran, a ti pođi kapetanu u grad. Potom ćeš se opet naći na brodu, ali bez nekih svojih tvari. Pogledaj što izvodi prvi časnik te upotrijebi knjigu za bacanje glasa na kapetana, poslije toga nađi kartu za lokaciju zakopanog blaga (pa nije li zlatna?). Izađi kroz okno i idi u kazalište. Trebaš li i ondje pomoć, pretraži jedan od prošlih brojeva jer je nedavno još jedan čitatelj zapeo u kazalištu.



Još je jedan čitatelj zapeo u ovoj igri pa se pitam nije li taj otok uklet? Njegov je problem u tome što ne zna kako ući u Blondbeardov restoran i baciti drvo dalje od frizera.

O Da bi ušao u restoran, iskoristi papirić s rezervacijom koji si našao u zmiji blizu Danjer Covea. Zlatni ćeš zub dobiti kad kapetanu daš JAWBREAKER, a onda i gumu za žvakanje. Njegov balon probuši, a pomoću svoga pošalji zub kroz pozor. Što se tiče frizera, nemoj igrati pošteno. Moraš malo urediti teren na kojemu se baca, a rezačem za kekse izvaditi komad gumenog drveta iz ANOTHER RUBBER TREE. Mislim da dalje razumiješ...



Ne znam zašto se nisam iznenadio ovom pismu. Goran je zapeo na Blood Islandu nakon što je prsten eksplodirao. Naime, nije poblem kako nešto učiniti, nego što učiniti.

O Očito je da bi trebalo staviti drugi prsten na kip. Moraš izbušiti rupe na staklenki i staviti je na ostatak drveta. Kad krijesnice uđu, poklopi je i odnesi u svjetionik. Stavi je ondje gdje bi trebala biti svjetiljka i zamijeni razbijeno zrcalo onime iz bara. Uzmi malo morske vode u šalicu, zubima izvadi čep iz boce s plaže te provuci iglu kroz čep. Protrljaj magnet o iglu te stavi čep i iglu u šalicu punu vode. Taj uradi-sam kompas daj misterioznoj osobi koja će te odvesti na Skull Island. Možeš ga zamoliti da te spusti, ali će ti trebati i kišobran da usporiš pad, a potom odigraj partiju pokera. Pobijedit ćeš jer ćeš dobivene karte zamijeniti onima koje ti je dala Madam Xima. Ako pretpostavljaš što ćeš osvojiti, dobro pretpostavljaš pa ćeš nakon toga ići na Blood Island.

ANNO 1602: CREATION OF THE NEW WORLD

Josip igra ovu, barem po mojem mišljenju, predivnu igru, ali mu je, čini se, dosadilo živjeti u miru i razvijati se, stoga je odlučio poći u rat, ali ne zna kako ukrcati pješadiju (i konjicu) na brod.

O Gotovo su svi igrači imali problema s tim jer se to zaboravilo ubaciti u tutorial pa ću ti ja odgovoriti. Prvo moraš označiti jedinice koje idu na brod, potom drži *kontrol* (tipka CTRL) i klikni jednom na brod.

WILD WILD WEST

U ovoj zapadnjačkoj igri jedan je čitatelj zapeo na prvom nivou. Očito mu ne leže križaljke ili američka povijest jer ne zna kako riješiti križaljku na početku.

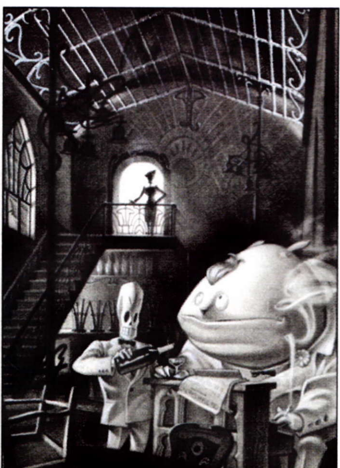
O Moraš razgovarati s čovjekom koji ima križaljku i riješiti je ovako: 6 vodoravno - GRANT, 1 okomito - JOHNSON, 5 vodoravno - LINCOLN. Nakon toga ćeš morati popraviti vadičep, za što će ti trebati stvari kod kamina pa eksperimentiraj.



FALLOUT 2

Aleksandar, naš čitatelj iz Makedonije, je zaglavio u Falloutu 2 pa ćemo mu pokušati pomoći. Ako sam dobro razumio, on traži put za Military Base.

O Od VAULT 13 moraš ići na zapad, do kruga označenog UNKNOWN, tj. nepoznato. Znači, to je ta vojna baza iz Fallouta 1 i tu ne moraš baš ništa napraviti, ali možeš naći neke korisne stvarčice.



GRIM FANDANGO

Toni ima problema u ovoj avanturi. Kaže da je zapeo kod drveta s cijevima.

O Da bi taj dio prošao, moraš primiti tačke i pomoću njih blokirati i oslobođiti crpke tako da njihov rad podesiš u ritmu suprotnom ritmu rada drveta (jedne moraju samo uvlačiti, a jedne, one na drugoj strani, ispuštati) koje će se početi ljuljati naprijed-natrag. Tada povuci ručku da ga ugasiš, a kad se Glottis popne, opet ga pokreni.

THE SIMS: LIVIN' LARGE

Dražen i Ivana su poslali nekoliko pitanja vezanih za ovu igru, a jedno im je čak zajedničko pa ću im zajedno i odgovoriti.

O Bube su novi problem u igri, njihovo je pojavljivanje najlakše izbjeći tako da se kuća održava čistom. Ako samo nakratko zaboravite obrisati prašinu, pojavit će se kukci koje možete ubijati jednog po jednog (tako da stanete na njega), ali ih je mnogo bolje uništiti sprejem. Na taj način umiru sporije, ali umiru svi.



Prehlade su obična pojava i u stvarnom životu. Nije ništa ozbiljno dogode li vam se i ovdje. Kamin je dobra ideja, ali bi i zdrava prehrana pomogla.

MIGHT & MAGIC 8

M.A. ima nekoliko problema u ovoj igri pa ćemo ih pokušati riješiti.

O Da bi dovršio sklapanje saveza u Shadowspireu, razgovaraj sa Sandrom te pođi do Dysona koji će ti se pridružiti. Sada idi u Murmurwoods, uđi u hram te stisni gumb na sjevernom zidu. Uzmi BRAZIER (putujuća grijalica) i poubijaj neprijatelje, a onda ga vrati Sandrosu i imat ćeš savez.
Na malom južnom otoku su kuće pirata, pođi ondje i naći ćeš gumb na kutijama. Otvorit će se stube koje vode u podzemne tunele - tim putom ćeš doći u Regnu.
Nažalost, nisam previše igrao ovu igru, pa ti ne mogu odgovoriti na sva pitanja. Ako te zanima nešto više, pokušaj u altavistu upisati Might&Magic 8.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Damir je zapeo u ovoj igri. Naime, pitanje je gdje treba upotrijebiti Spell To Unmask Demon?

O Ako nisi shvatio, Namtar je demon i trebaš ga ubiti, ali ako ga napadneš dok je u ljudskom obličju, Yob će ga braniti. Moraš se došuljati i kombinirati sastojke te upotrijebiti čaroliju (spell) na Namtaru, a potom napasti demona.

THIEF: THE DARK PROJECT

Dragan samo što nije nabavio Horn of Quintus, ali je zapeo pred sam kraj na ljestvama. Kaže da se popeo po dvojim ljestvama, ali dalje ne ide pa je pretpostavio da mu treba uže sa strijelom.

O Zapravo ti ono ne treba jer, ako si primijetio, penješ se na jednu platformu pa skačeš na drugu i na ljestve itd. Kad više ne budeš mogao ići gore, pogledaj dolje na sve strane i spusti se (skoči) na treću izbočinu odozgora. Vidjet ćeš mali puteljak uza zid koji na kraju skriva rog.



Neidentificirani čitatelj traži šifre za TUROK 2 (objavljene su sa strane) te pita kako se vrši *crack* neke igrice.
Iako se naš časopis zove HACKER, to ne znači da je *crackanje* igara legalno. Sve što ti možemo reći je da pogledaš na netu jer se ondje uvijek može naći mnogo ilegalnih stranica.

Cheat terminal

CAESAR 3

Postoji nekoliko lakših načina igranja ove igre, čitajte pomno:
Stisnite desni gumb miša na bunar, potom tipke **Alt** i **K** zajedno, a onda **Alt** i **C** zajedno. Dobit ćete dodatne šestercije.
Možete također otvoriti C3_model.txt te ispred brojeva koji se nalaze ispred zgrada ubacite "-" pa ćete tada svaki put kad izgradite neku zgradu, dobiti novac, a ne ga trošiti.

ANNO 1602

Nije lako voditi vaše društvo do bogatstva čak ni kada STE U MIRU SA SVIMA DRUGIMA, zato će vam ovih nekoliko šifri pomoći.
Držite **Ctrl**, **Shift**, **Alt**, **W** kad igrate i pojavit će se prozorčić za *input*. Upišite **2016** pa pritisnite *enter* te upišite **A** i opet pritisnite *enter*. Nakon ovoga možete upisati jednu od ovih šifri:

Povećanje novca	**Shift + M**
Povećanje broja cigli	**Shift + Z**
Topovi	**Shift + K**
Povećanje zalihe drva	**Shift + H**
Povećanje zalihe alata	**Shift + T**
Povećanje zalihe zlata	**gold**
Mogućnost izgradnje svih zgrada	**fastgame**

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Dok igrate, pritisnite *enter* i upišite jedno od ovoga:

victory is mine	pobjeda u misiji
now you die	izgubit ćete misiju
fill this bag	dobivate 10000 zlatnika
revelation	otkriva se karta
build anything	možete graditi sve zgrade
give me power	sve su vam čarolije na raspolaganju
cheezy towers	čarolije možete bacati bez obzira na udaljenost
restoration	ispunjava energiju ljudi (hit points)

Drakan: Order of the Flame

U igri pritisnite \ i upišite jedno od ovoga:

iamgod	nepobjedivi ste
smoghead	izliječite se do kraja
giants	ubija neprijatelje u blizini
foghack	magla nestane
opensezme	vrata se otključaju

Age of Wonders

U glavnom *fileu* dodajte riječ beatrix, tijekom igre stisnite Ctrl, Shift, C te upišite jedno od ovoga:

gold	dobit ćete 1000 zlatnika
mana	dobit ćete 1000 mane
ah teer	mogućnost korištenja svih čarolija i više zlata
spells	sve čarolije će biti istražene
win	pobjeda u trenutačnoj misiji
lose	gubitak trenutačne misije
freemove	micanje bez trošenja bodova
towns	svi neutralni gradovi spadaju pod vašu kontrolu
explore	sve je istraženo
fog	nestane magla

helpline [bez panike]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM **hacker_helpline@janus.hr** subject: BEZ PANIKE

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.



Ivan Polojac

Glavni i odgovorni krivac za pronalaženje odgovora na vaša zapetljana pisma pojavljuje se prvi put glavom i bradom. Nadamo se da ćemo od sada dobivati i više pisama ženskog čitateljstva (alo, majstore, ne radi mi bakina pegla, di da je uštekam, može kućna posjeta?)

Tel. 01/66 36 461

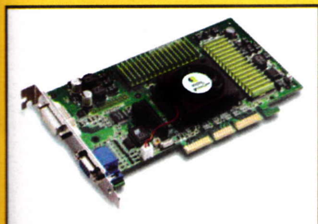
PRESNIMAVANJE

Zdravo, zdravo Hacker! Imam dva pitanja:

1. Kako presnimiti glazbu s računala na kasetu i što mi je potrebno da spojim liniju i komp (imam SB Live!value 1024, ako to išta znači)?
2. Zanima me isplati li se sada kupiti GeForce2 Ultra ili pričekati "trojku"?

Vedran.

O Što se prvoga tiče, potreban ti je jedan adapter (stereo "chinch" na "bananu" 3,5 mm) i "chinch - chinch" kabel odgovarajuće dužine. I adapter i kabel možeš kupiti, primjerice, u Tehnocentru. Koliko se sjećam, cijena adaptera je oko 8 kn, a kabela oko 45 kn (10 metara dužine). Onda "bananu" spojiš na "line out" izlaz na zvučnoj kartici i spojiš kabelima na "aux" na pojačalu (ili ako imaš kakav "line in"). A što se drugoga tiče, ako ti nije jako hitno i želiš kupiti karticu tog "kalibra", pričekaj GeForce 3.

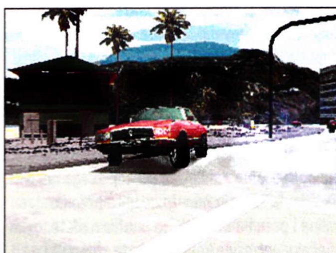


Driveri za Driver

Imam problem s igrom Driver. Kad uđem u glavni izbornik i odaberem nešto, igra mi zablokira na idućem ekranu. Mislio sam da je stvar s cedeom, ali kod prijatelja radi normalno. Pokušao sam i s prijateljevim cedeom, ista stvar. Inače, demo mi je normalno radio, a moja konfiguracija je Celeron 300, Voodoo 3, 64MB RAM-a.

Bio bih vam vrlo zahvalan kad biste mi riješili problem.

Pozdrav od Željka iz Splita



O Nisam sasvim siguran u čemu je problem. Provjeri je li instalacija Windowsa korektna te imaš li dobre drivere za Voodoo i novi DirectX. Inače, stroj ti je dovoljno jak za ovu igru.

Igre "štekaju"

POZDRAV!

Imam Celeron 266, 32 MB RAM-a, ATI 8 MB i igre mi "štekaju". Moram li kupiti novu grafičku ili više RAM-a? Ako trebam, koja mi se grafička kartica najviše isplati, ili koliko RAM-a?

Unaprijed zahvalan, Matija iz Ivanića

O Mislim da nedostaje i jedno i drugo, a i procesor je već mrvicu slabašan za novije igre. Što se RAM-a tiče, preporučujem 64 MB i više, a od videokartica nešto u skladu s financijskim mogućnostima, primjerice neku od novih ATI, Voodoo ili Asus GeForce kartica.

Baldur's Gate 2

Molim vas, možete li mi pomoći? Imam Celeron II, 600 MHz, Intel i810 grafičku, 64 MB RAM .... Uglavnom, Baldur's Gate 2 mi opasno trza, ne mogu ga uopće igrati ni pri 640'480 rezoluciji!!! Kompjutor sam kupio prije 2 mjeseca. Defragmentirao sam disk, skinuo openGL drivere, no ništa mi ne pomaže. Gdje bih mogao skinuti potpune drivere za tu karticu. P.S. grafička je integrirana na matičnoj ploči.

Nikola

O Što se grafike tiče, bojim se da je Baldur's Gate 2 dosta zahtjevan. Budući da imaš *on-board* videokarticu (nisi naveo sve podatke), pretpostavljam da je riječ o nekoj 2D/3D kartici sa svega 8 MB video-RAM-a, što je, uz slabašan procesor na kartici, razlog zašto ti igra trza. Razmisli o kupnji neke jače videokartice, bojim se da ti druge pomoći nema.

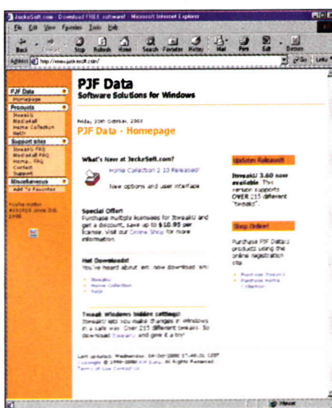
Ali čipset i TNT2

Dobar dan!

Pišem Vam drugi put, ali mislim da prvi put niste primili pitanje, kao što ni ja nisam primio odgovor. Nedavno sam kupio novu karticu, Asusovu AGP-V3800 Pro Deluxe, 32 MB s TNT 2 čipom. Problem je što ta kartica ne podržava matične ploče s ALi-jevim čipsetom, a dogodilo se da ja imam baš taj čipset. Naime, ne mogu pokrenuti nijednu igru za koju treba kartica, čak ni one koje imaju malu korist od kartice, npr. demo AEO 2. Zanima me postoje li kakvi novi driveri koji podržavaju ALi-jev čipset jer ja sam tražio, ali nisam uspio naći ništa korisno. Ako možete, pošaljite Vi meni e-mail što prije s Vašim odgovorom jer pomalo gubim živce. Uz karticu sam dobio VR 3D naočale i zanimaju me malo bolje igre koje podržavaju te naočale.

Uz taj problem, već duže vrijeme mi ne radi autorun na CD-ima. Pa ako bi mi i tu mogli pomoći.

Davor iz Ogulina!



O Škakljivo pitanje. Bojim se da nemaš mnogo mogućnosti. Jedna je da skineš nove drivere i flash BIOS-a za ploču, a druga je da mijenjaš ploču ili karticu. Ubuduće se prije kupnje malo raspitaj, nemoj trčati grlom u jagode (a što se autoruna tiče, idi na www.jockesoft.com i skini si program ITweakU - u njem ćeš naći opciju za ponovno vraćanje autoruna i brojne druge simpatične "tweakove" za Windowse.

Setup inf. is missing

Trebao bih savjet. Svaki put kad uđem u Windowse pojavi se poruka: "The Installation Information file, Setup.inf is missing. Please contact the author. Installation will end." Što trebam učiniti?

Danko

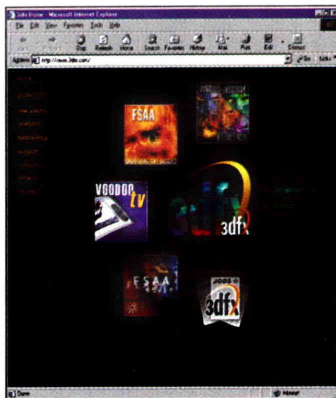
Nisi nam napisao je li riječ o problemu koji se javlja pri ulaženju u instalaciju Windowsa ili je to problem kod *bootanja*. Bilo kako bilo, nabavi od nekog originalni CD i instaliraj Windowse s njega. Učini to pomno i pedantno (preporučujem formatiranje diska prije instalacije, potom *bootanje* sa sistemskom disketom i na kraju instaliranje izravno s CD-a).

Voodoo3 TV-out

Nedavno sam kupio Voodoo 3 3500 grafičku karticu. Problem je u TV-outu. Moram nešto snimiti na VHS-kasetu, ali nemam zvučnog signala, dok sliku imam. Molim vas, pomagajte ako znate u čemu je problem.

Pozdrav svima u redakciji NAJBOLJEG IGRAĆEG ČASOPISA NA PLANETU ZEMLJA.

O Ih, ljudi, nemojte nas tako hvaliti, još ćemo se uobraziti. Mislim da je stvar u *driverima* za karticu. Idi na www.3dfx.com i skini "friške" *drivere*, pomno ih instaliraj i onda pod *propertiesima* (desni klik na ekranu, properties -> settings -> advanced -> 3DFx TV provjeri je li ti output namješten na VHS, odnosno PAL N... Možeš staviti i postave na *Germany*). To bi trebalo riješiti problem. Inače, Voodoo kartice imaju očajno riješen TV-izlaz i stoga ti preporučujemo neku od ATI ili Riva TNT videokartica kod kojih je to znatno bolje izvedeno.



SAVJET VIŠE

Icewind Dale

Ova nam je igra trebala olakšati čekanje Baldur's Gatea 2. Tako je barem trebalo biti, ali tamnice pune zlih stvorenja i priča zbijenih na svega 2 CD-a pretvorile su je u tešku borbu za preživljavanje. Baldur's Gate 2 je stigao, a neki još uvijek lutaju Icewind Daleom tražeći izlaz. Njihovim je mukama kraj - Hackerov neustrašivi tim priskače im u pomoć

PIŠE **Vedran Vekić**

Vaša avantura počinje u krčmi naselja Easthaven. U priču vas uvodi šef naselja, Hrothgar, a potom preuzimate kontrolu nad likovima i počinjete igru. Ne zaboravite posjetiti Pomab's Emporium, gdje možete nabaviti najrazličitija oružja i potrepštine za svoju družinu. Slično kao i u ostalim dijelovima igre, i u Easthavenu možete izvršiti nekoliko *questova*, što vam, dakako, donosi iskustvo. Želite li igru doživjeti u svoj njenoj punini, izvršite SVE pred vas postavljene *questove*. Kao što znate, što je *quest* duži i opširniji, to ćete steći i više iskustva.

Prvi, početnički, *quest* je onaj u krčmi, gdje morate očistiti podrum od različitih buba. Nadalje, možete kupiti bocu vina i dati je (nalivenom) ribaru pokraj jezera. Jedan od ljepših *questova* je onaj gdje morate popričati s Jhonenom i odgonetnuti smisao njegovih čudnih snova. Ako ste ratnički opremljeni, spremni ste ubiti vuka u Apselovoj kući. Ako ste DOBRO ratnički opremljeni, poubijajte gobline na jugu i vratite dječaku izgubljeni plijen. Možete otići u Inn i ubiti Erevaina ako vam ne smeta značajan pad vaše reputacije (-4). Mislite li da ste spremni napustiti Easthaven u potrazi za avanturom, pođite Hrothgaru i to mu priopćite. Učinite mu uslugu i uključite se u potragu za nestalom karavanom. Iziđite iz grada.

Izvan Easthavena ste. Budite sigurni da su svi zdravi prije nego nastavite dalje. Na putu prema sjeveru napast će vas vukovi. Nešto malo sjevernije naići ćete na traženu karavanu (nije se baš provela). Pratite orka koji se zaputio u špilju. Unutra možete slobodno eliminirati sva stvorenja i uzeti Ogreu *caravan contract*. Vratite se u Easthaven i odmah ga dajte Fishmongeru, a potom se javite Hrothgaru i priključite se ekspediciji.

Na putu prema Kuldaharu postoji svega nekoliko neobvezatnih *questova*. Idite prvo do mlina i potamanite sve što unutra nađete, osim dječaka Jermsyja kojem trebate uliti nadu u povratak kući. Uputite se prema silosu i ubijte unutra Ogrea ili, ako imate druida, nađite lijek za njegovu glavobolju (potonje je bolje).

Izađete li s karte na sjeverni izlaz, naći ćete se u utočištu goblina. Što treba učiniti? Poubijati ih. I njih i bube u špilji. Sad se možete vratiti natrag i krenuti istočno prema Kuldaharu.

Kuldahar je prvi ozbiljniji dio igre. Obiđite sve kuće, popričajte sa svakim i *questovi* će sami izaći na vidjelo. U svakom slučaju, jedan stanovnik Kuldahara nije baš oduševljen vjerom u boga Ilmatera, a vi ga uvjerite u suprotno. Na istočnom kraju grada napast će vas i još jednog tipa skupina jetija. Kad ih sasječete, uzmite njihova krzna jer su vrijedna. Otiđite u Inn i na katu pronađite prsten, potom se spustite i optužite vlasnika za nedopušteno vođenje Inna te ga nagovorite neka to i prizna. Pođite tamošnjem starješini Arundelu i prihvatite njegovu zamolbu da otkrijete izvor zla u Kuldaharu. Napustite grad istočnom stazom.

U Vale of Shadowsu ste, području punom mračnih sila. Ubijete li sve neprijatelje, otkrit ćete da postoje četiri manje kripte, jedna špilja i velika vrata. Obiđite sve četiri kripte, uključujući i špilju u koju ćete se uskoro morati vratiti, te izađite van kad budete sigurni da imate *gate key* i *sanctum key*. Uđite u veliku kriptu (Kresselack's Tomb). Jedan lopov neka vam stalno traži zamke (ima ih). Kad ondje sve živo poubijate i opljačkate, otvorite velika vrata prema sjeveru. Dočekat će vas Mytos (& Co.).

Pokušajte mirno riješiti sukob iako vam to neće mnogo pomoći jer će vas on napasti. Za kaznu ih sve poubijajte. Na karti dolje desno su vrata koja vode do iduće razine kripte. Uđite unutra (pazeći na zamku). Produživši dalje niz hodnik, naići ćete na još neprijatelja koji su prilično opasni (čuvajte se magija), ali ćete ih ipak moći pobijediti. Obiđite sve prostorije i nađite Black Wolf Talisman. U glavnoj sobi povucite polugu i otvorit će se velika vrata na lijevoj strani, uđite unutra. Sva stvorenja eliminirajte i na kraju popričajte s Kresselackom. Vratite se u Val of Shadows i uđite u špilju ispod velikog kipa na sredini karte. Ubijte svećenicu i jetije. Vratite se Kresselacku i sve mu recite, a potom se ponovno zaputite u Kuldahar.

Prodajte sve što možete i popričajte s Arundelom. Sve mu recite i steći ćete priličnu količinu iskustva. Pristanite otići u Temple of the Forgotten God i potražiti Heartstone Gem. Možete otići u krčmu i popričati s krčmarom o krčmarici (koja je zapravo bila ona svećenica) te uzeti sve njene stvari. Krenite istočno u hram.

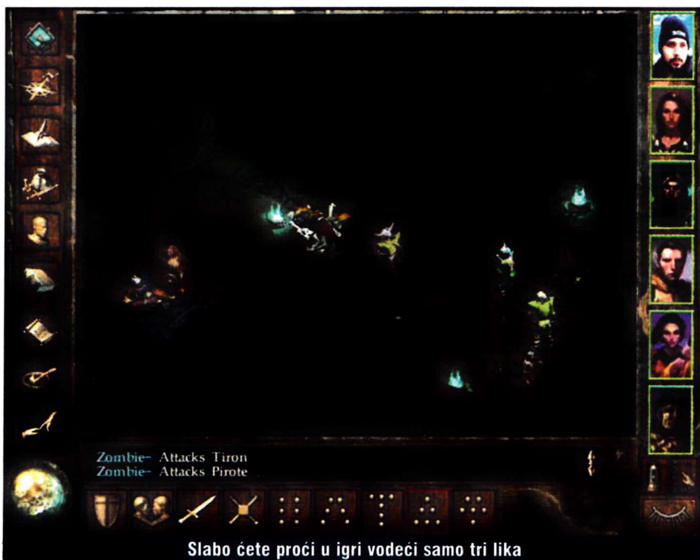
Kod ulaza u hram naići ćete na diva koji bježi. Nek' bježi. Uđite unutra i nakon neuspješnog



Ne dajte se često dovesti u ovakve situacije, jer se ovaj plavi neće dobro provesti

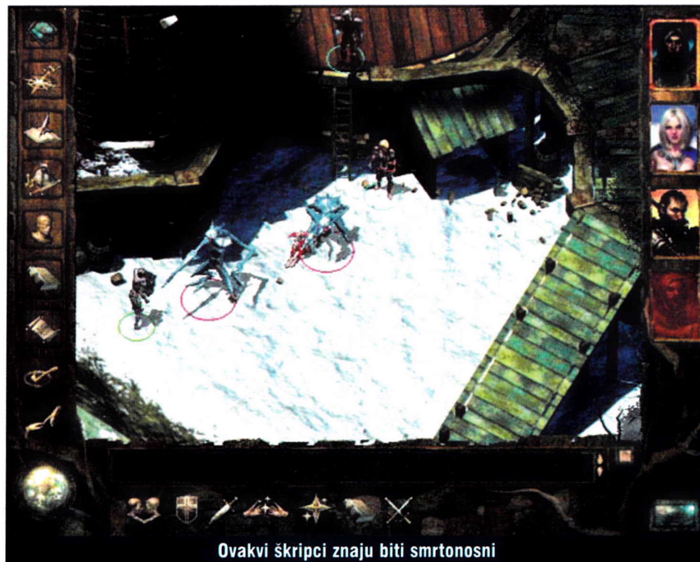


Ovako "raspršen" tim sigurno neće dugo izdržati. Izbjegavajte borbe 1 na 1!



Slabo ćete proći u igri vodeći samo tri lika

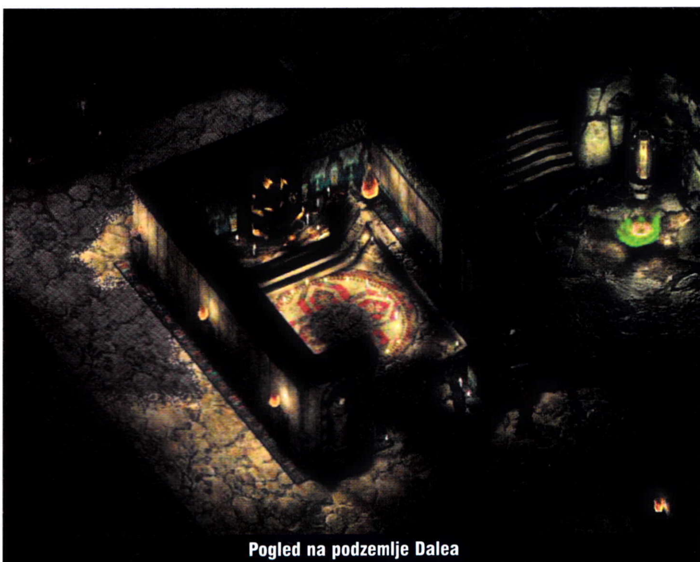

Jedan od lijepih primjera koliko je DOBRO imati čarobnjaka u družini


Ovakvi škripci znaju biti smrtonosni

razgovora ubijte svećenika. Sada su tu dva prolaza. Prvo krenite lijevim i ubijte sve divove i svećenike na koje naiđete. Vratite se do velike skulpture u sredini i krenite gornjom stazom. Naravno, poubijajte sve na što naiđete i idite do stuba koje vode prema dolje. Siđite po njima pa krenite gore, a zatim desno ubijajući neprijatelje. I dalje budite oprezni i čuvajte se zamki. Produžite desno kroz vrata te preko mosta. Pročitajte novosti u dnevniku, pokupite Vial of Mysterious Liquid i vratite se u Kuldahar. Porazgovarate li s Arundelom, dat će vam do znanja da morate nastaviti potragu za draguljem u području zvanom Dragon's Eye. Ondje se i uputite.
Ubijte ledene trolove ispred ulaza i uđite. Riješite se guštera te krenite južno ubijajući sve neprijatelje na koje naiđete. Naći ćete truplo Erevaina (samo ako ga niste ubili na početku). Vratite se lijevo, pa gore do ulaza te krenite sjeverno. Nastavite istočno dok ne dođete do mosta prema dolje, prijeđite ga i dođite do ceste koja se razdvaja na dva dijela - jedan vodi gore, a jedan dolje. Idite gore i poubijajte sve monstere i šamana, a onda se vratite i krenite južnim prolazom. Srest ćete oslobođene seljake. Došavši do izlaza, prići će vam dijete i donijeti priličnu količinu iskustva. Krenite istočno i stići ćete do iduće razine. Ondje ćete se susresti s trolovima. Ubijate ih tako da ih, kad padnu na pod, pogodite bilo čime vatrenim ili natopljenim u kiselini (magije ili strelice su dobre). Krenete li prema zapadu, doći ćete do mosta malo južnije, ali ga još nemojte prijeći, nego idite lijevo po stubama i ubijajte neprijatelje. Vratite se do mosta, ali ga ni sad nemojte prijeći nego produžite desno do Lizardmen šamana. Krenete li donjom lijevom stazom, naći ćete nekoliko zarobljenih seljana, među njima i Sheemisha, dječaka koji je nekoć davno bio prvi nestali iz Kuldahara. Popričajte s njim i recite mu da ste ubili sva čudovišta i da je slobodan. Sad se vratite do mosta i konačno ga prijeđite. Nastavite ići ravno dolje dok ne dođete do velikog oltara oko kojeg je popriličan broj neprijatelja. Kad očistite sobu, popričajte sa svećenikom, a onda se vratite do samog ulaza u ovu razinu i krenite desnom sjevernom stazom. Idite koliko god možete desno, potom skrenite i nastavite južno do kraja. Ondje vas očekuju mnoge bube koje treba ubiti, a naći ćete i truplo. Vratite se do raskrižja i krenite desnom južnom stazom. Nastavite južno do svojevrsnog "kružnog toka". Naime, postoje tri prolaza, dva desna i lijevi. Potonji i gornji desni spojeni su u krug i u njima nema ništa drugo doli hrpe trolova, a donji desni vodi (opet u krug) do iduće razine Dragon's Eyea. Idite ravno dolje pa desno preko mosta do sobe u kojoj je mnogo svakovrsnih stvorenja. Kad ih se riješite, krenite gore do vrata koja vode na idući nivo. Pazite se jer je cijelo područje puno zamki. Krenite istočno do Albiona koji će se okrenuti protiv vas ako je u vašoj družini paladin. U protivnom ćete, prije nego što počnete borbu, uokolo naći *spellove* i još štošta. Na cijelom ovom nivou bitno je uzeti ključ od Albiona i spustiti se na posljednju razinu Dragon's Eyea. Produžite potom gore i ubijte neprijatelje, a onda idite do prvih vrata. Valovitim hodnicima nastavite prema istoku, sve do velikih vrata. Otvorite ih, ubijte Yxunomei i uzmite joj Heartstone Gem te se vratite u Kuldahar.
U Kuldaharu ubijte sve oroge i pođite na kat k Arundelu. Uputit će vas u Severed Hand, područje južno od Kuldahara.
Kad se približite ulazu u Severed Hand, pojavit će se Larrel's Sending i ispustiti vatrenu kuglu. Kad jednom uđete, odmah vas napadaju neprijatelji. Srećom, nisu posebno opasni pa biste bez problema trebali stići na idući kat. Čim se to dogodi, oko glave će vam početi letjeti strijele, stoga se prvo riješite strijelaca. Na trećem su katu stube koje vode do skrivenog dijela prvih dvaju katova. Uputite se onamo i pronađite dio stroja (piece of broken machinery), a onda se vratite na treći kat. Srest ćete se s Lethiasom koji će vam pojasniti neke stvari. Na ovom se katu možete odmoriti, kupovati... Lehland će vam objasniti imena i funkcije svih pet tornjeva u Severed Handu. Krenite u smjeru kazaljke na satu i naći ćete se u Corellon tornju. Na jednoj od razina naći ćete još jedan djelić mašinerije. Možete popričati s Valestisom, ali ne morate. Iduće stube vode u toranj Sheverash, gdje je Kaylessa i treći dio stroja. Iziđite na desnu stranu i uputite se preko mosta do Labelasa i do biblioteke. Ondje ćete naići na Larrela. Dijelove koje ste dosad skupili dajte Gelarithu i on će ih popraviti. Vratite se do Kaylesse, ubijte je i uzmite joj još jedan dio. Posljednji, četvrti, dio naći ćete na trećem katu tornja Solonor, stoga preostala dva dajte Gelarithu. Sada možete razgovarati s Larrelom. Na koncu će vam ponuditi da vas prenese u Dorn's Deep, vaše iduće odredište, ili natrag u Kuldahar, sami izaberite.
Dorn's Deep je dom orkova koji će vam prirediti dobrodošlicu na ulazu u špilju. Produžite desno od sjevernog ulaza sve do Bandothove kuće. Učinite mu uslugu i dat će vam korisne informacije. Uđite u špilju na bilo koji ulaz. Južno unutra naći ćete traženi ekstrakt u jednom od skeletona. Predajte ga Bandothu i on će vam reći da se ulaz nalazi u jednom od kipova kod okruglog stola u samom kompleksu. Prijeđite most na zapadoj strani karte i

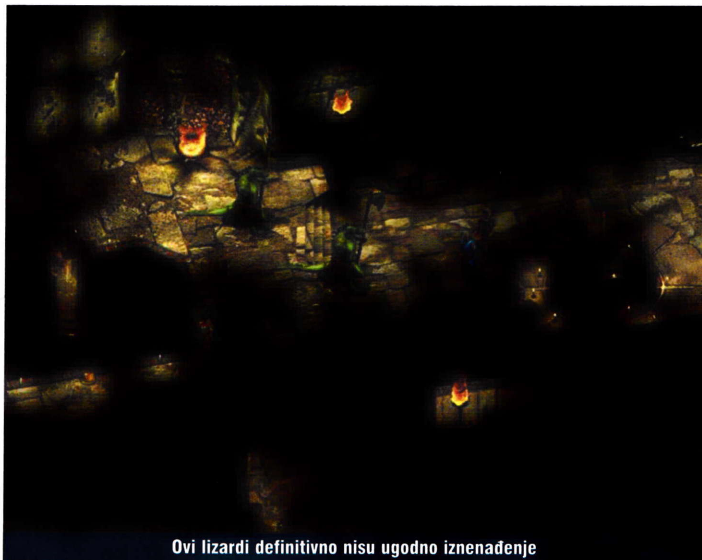


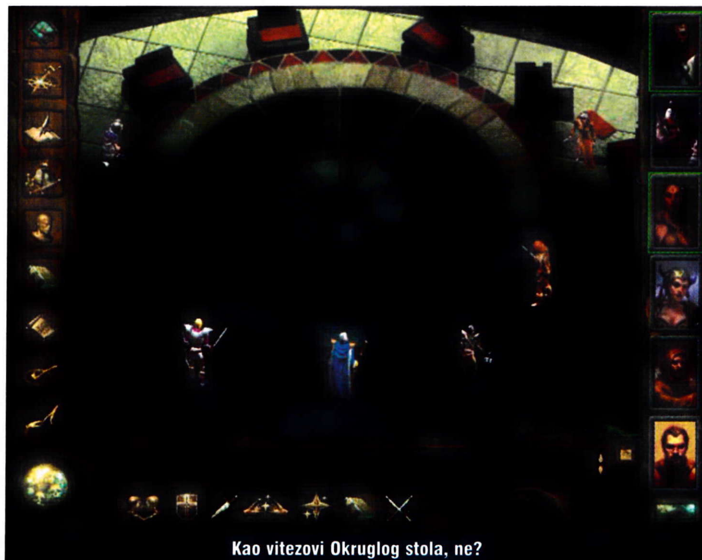
Potpuno spreman i dobro formiran party

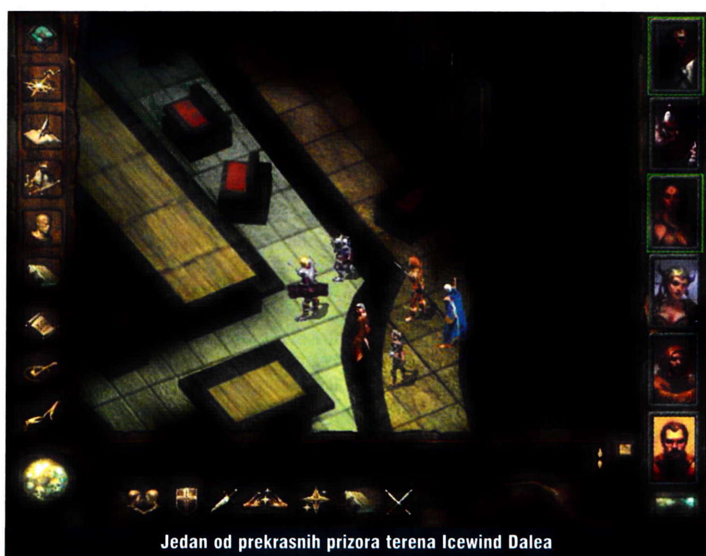

Pogled na podzemlje Dalea

NEKOLIKO SAVJETA ZA ODABIR DRUŽINE

Samo likovi koju koriste *mage-spellove* trebaju imati visoku inteligenciju. Klerik bi trebao imati maksimalan *wisdom*, a samo bard, druid i paladin trebaju visoku karizmu. U pravilu bi svaki lik trebao imati visoki *constitution* i *wisdom* radi *hitpointa* i *saving throw* bonusa. Kad je o njihovom ponašanju riječ, ne moraju svi biti dobri, ali postoje neki predmeti koje ne mogu koristiti lawful likovi. Od neljudi, dvarfovi imaju bonus na *constitution* i *magic resistance*. Elfovi imaju visoki *dexterity* i odbijaju *charm*, paralizirajući dodir ghoulova i *sleep*.


Ovi lizardi definitivno nisu ugodno iznenađenje


Kao vitezovi Okruglog stola, ne?


Jedan od prekrasnih prizora terena Icewind Dalea

počistite cijelo područje. Lijevo od sobe s okruglim stolom su zatvorske ćelije koje će vas odvesti u još jednu špilju. Trebate ubiti glavnog oroga Krilaga i uzeti mu bedž. On i njegovi prijatelji su na krajnjem jugu špilje. Davši bedž Saablicu, reći će vam da vam treba još šest (!) takvih. Idite u sobu s okruglim stolom i pomoću kipa otvorite vrata do sobe sa zagonetkom koja se sastoji od simbola okruženog trima koncentričnim krugovima. Morate stati na pravu ploču, koja će ugasiti izvanjski krug, potom na srednju, pa opet na desnu dok ne dođete do unutrašnjosti. Ako stanete na krivu ploču, pogodit će vas munja. Rješenje zagonetke leži zapravo u sobi sa stolom. Trebate prvo stati na simbol nalik čekiću i nakovnju, potom na x-simbol u sredini te na onaj s dvama krugovima koji se preklapaju. Vratite se do stola i primijetit ćete da je kipu spušten malj. Načinite klik i otvorit će se stubište usred sobe sa zagonetkom. Produžite u iduću sobu, gdje će s vama popričati jedan duh. Norlinor će vam reći o nekromantu kojeg ne možete tek tako ubiti. Prvo idite u Hall of Heroes i stavite njegove talismane u Jamothovu grobnicu, čime ćete ubiti Terikana. Vratite se ponovno do Norlinora i dobit ćete lokaciju ključa za idući nivo, Wyrm's Tooth, koji se nalazi iza Hall of Heroesa. Ključ je ispod kipa, uzmite ga i pođite u Wyrm's Tooth Glacier.

Uđite kroz glavni ulaz na sredini karte. Kad uđete, recite salamaderima da tražite njihovog vođu i oni će vas odvesti do Kerisha koji će, misleći da ste Markethov špijun, reći da je Joril ubio svog oca Krega Frostbearda koji je jedan od onih koji imaju bedž. Tražit će da mu pomognete oko njegovih robova koji su ustali protiv njega. Slijeva na sjeveroistočnom dijelu karte naići ćete na ženu koja se skriva. Popričajte s njom te idite desno i recite Garethu da je Vera u redu te uzmite ključ Kerishu i vratite ga Garethu. Sad ćete se morati malo boriti protiv ledenih beštija. Nakon muzeja vratite se do mosta koji ćete sada moći popraviti. Špilja se razdvaja na dvije staze - desna će vas odvesti do hrpe Wyrmova. Popričajte s jednim od njih i proučite njihov oltar. U lijevom kutu špilje je Joril i njegovi ledeni divovi. Popričajte s njim i uzmite mu bedž. Uđite u špilju koju ste vidjeli maloprije i ubijte kojeg trola. Tu će vas čekati Kontik, izaslanica Auril, koja baš i nije oduševljena vašim postupcima. U svakom slučaju, u idućoj je špilji mnogo robova koji očekuju da ih spasite. Popričajte s Davinom, potom ubijte sve što je ružno te se opet vratite k njemu i recite mu da ste sve sredili. Uđite u špilju na sjeveroistoku i uđite u prolaz za donji Dorn's Deep (Lower Dorn's Deep).

Na sjeveru ćete naći dizalo koje vas vodi do rudnika. Da biste dobili povjerenje Tarnelma, morate im dati hrane i poubijati salamandere na gornjem katu. Tarnelm će vam reći da toranj u kojemu živi Marketh, Durdel Anatha, možda sadrži nešto hrane. Neposredno iznad dizala su još jedna vrata koja vode u Artisan District. Ako se odlučite krenuti tom rutom, morate biti spremni suočiti se s hulkovima i slijepim minotaurima. Prođite kroz sjeverna vrata čim počistite to područje. U Malavon's Abodeu ste. Sam Malavon je u zapadnom dijelu svog laboratorija. Čim vas spazi, zaprijetit će da će ubiti sve slijepe gnomove. Za jadnike nema spasa. Nakon što ubijete njegove goleme (na koje djeluju samo +3/+4 oružja i *piercing* strijele), ubijte Malavona. Uskoro će vam postati jasno da je to što ste ubili bio samo dvojnik pravog Malavona, za čiju smrt vi brinete. Nakon toga opljačkajte sve njegovo i uzmite mu bedž. Iz ovog nivoa ne možete izaći dok ne ubijete sve neprijateljske kreature. Sasvim lijevo kod mosta postoje vrata unutar kojih je i Norl, gnom koji radi za Marketha. Popričajte s njim pa izađite van i otiđite do drugog mosta. Na ulazu u stari Dorn's Deep (pogodili ste - Old Dorn's Deep) je Seth, jedan od Markethovih pristaša. Postavit će vam tri pitanja o društvu Kraken. Prvo će vas upitati koje je boje, a vi recite ljubičaste. Na drugo pitanje odgovorite da vas je poslao Marketh, a na treće da rade za Ilmatera. Sad možete slobodno ući. Srest ćete djevojčicu bez jezika. Od nje uzmite ključ za izvidnicu, a kad jednom ondje uđete, poubijajte sve što se u njoj nađe. Pritom ćete osloboditi i Fenglu. U krajnjem južnom dijelu donjeg Dorn's Deepa su gnomovi što su ih zarobili salamanderi. Ubijte Shikatu i nastavite dublje u rudnik. Naići ćete na Maiden Ilmadiju. Ubijte je i otmite joj bedž. Na vrhu Great Forgea je ulaz gdje vas očekuje brat Perdiem i neki pratioci Ilmatera. Jedan kip, odnosno Idol, kontrolira sva stvorenja na ovom nivou, zato ga morate uništiti - i ne zaboravite bedž brata Perdiema. Još je jedan prolaz na zapadnom dijelu karte. U prostoru ste nalik vrtu s kipom u sredini. Ubijte smrada i popričajte s gnomovima. Callard će vam dati portret Marketha. Ovdje postoji više vrata. Istočna će vas odvesti do rudnika, zapadna do Artisan Districta, stoga vam preostaju samo sjeverna, koja vode u Markethovu kuću. Kad uđete, čuvajte se lopova jer vas mogu *backstabati*. Nastavite dalje te se suočite s Markethom. Ponudit će vam mirno rješenje - vi dobivate nešto što se zove bedž, a on prolazi žive glave. Svejedno ga poslije možete ubiti.

Kad KONAČNO imate svih 6 bedževa, možete se uspeti po stubama u hramu u Great Forgeu. Naći ćete šest simbola svih šest poručnika brata Poquelina. Svaki dotaknite pa krenite gore. Kad u borbi dovoljno ozlijedite Poquelina, otvorit će se dimenzijska vrata u Easthaven. Uđite.

U međuvremenu se Easthaven pretvorio u ruševinu. Sve je unutar kocke leda osim Winter's Cradlea. U podrumu ćete naći Old Jeda koji će vam nekako jedva uspjeti ispričati svoju priču. Idite južno do obale kod Jhonena koji će vam dati Aihonen's Blade. Preko mosta su stanovnici Easthavena. Pričajte s Everardom i saznajte kako doći u Cryshal Tirith. Na trećem katu Cryshal Tiritha naći ćete False Pomaba kojeg trebate ubiti i krenuti gore. Uđite u zrcalo i suočite se s glavnim *bossom* u igri (!!!). Poquelin će se pretvoriti u demona Belhifeta i stvoriti dva golema. Jednom kad ga dokrajčite, počinje završna sekvenca u kojoj ćete uistinu uživati.

DAVNO SMO JOŠ ČULI ZA NEKE MAGIJE JAČE OD OBIČNIH ČAROLIJA MAGOVA, NO OVDJE SMO IH I PRONAŠLI

Da bi vam ovi *cheatovi* radili, trebate najnoviji *patch*, a njega ćete naći na Hackerovom CD-u. Potom modificirajte datoteku "icewind.ini" u glavnoj karti tako da pod "[Game Options]" dodate redak "Cheats=1". *Cheatovi* se tipkaju u konzolu (Ctrl+Tab):

CHEATERSDOPROSPER:
ExploreArea()
Pokazuje cijelu kartu

CHEATERSDOPROSPER:
Hans()
Teleportira party na poziciju kursora

CHEATERSDOPROSPER:
SetCurrentXP ([broj])
Daje određen broj xp selektiranim likovima

CHEATERSDOPROSPER:
AddGold ([broj])
Daje zlato partyju

CHEATERSDOPROSPER:
Midas ()
Daje 500 zlata

CHEATERSDOPROSPER:
FirstAid ()
5 healing potiona, 5 antidota i scroll of Stone to Flesh

CHEATERSDOPROSPER:
EnableCheatKeys()
Omogućava sljedeće cheat-tipke

[Ctrl] + J
Selektirani lik do kursora
[Ctrl] + R
Liječi ili digni iz mrtvih selektirani lik
[Ctrl] + Y
Ubij monstera ili NPC-a bez xp
[Ctrl] + 4
Pokaži zamke

Mobiteletina

Što je zajedničko mobitelima i kravama? Ludilo, ludilo, brale! I dok se broj konja koji svojom zvonjavom uznemiravaju cijelo kazalište smanjuje, a broj mobitela među rajom raste, vrijeme je za Hackerovu novu rubriku. A potrošna roba zahtijeva i usporedbu s drugom robom široke potrošnje, zar ne? pripremio: Ivan Polojac

Predstavljamo četiri laka komada

Siemens C35i

Malen, lagan i seksi



Ovaj je model dobio samo u nekoliko mjeseci status pravog *best buy* modela. Zahvaljujući iznimno dobrom dizajnu, odličnim komunikacijskim svojstvima i opremljenosti, sigurno ćete ga vidjeti u rukama mnogih. Onakav je kakvim ga i opisuju – malen, lagan i seksi. Kod njega ćete prvo zamijetiti veliki gumb s otisnutom zelenom slušalicom na sredini, a potom i metalni okvir oko zaslona koji ističe elegantan oblik tog mobifona. Tipkovnica je ugodno gumasta, tipke su plitkog hoda s vrlo dobrim *feedbackom*. Zaslon može prikazati do 5 redaka teksta. Zvuk u slušalici je vrlo dobar, osim što i dalje postoji tipična Siemensova jeka. Baterija traje 50-180 sati na čekanju ili do 5 sati razgovora, ali se, nažalost, puni otprilike svaka 4 sata, što i nije baš *cool*. Zgodno je spomenuti i to da pamti 100 telefonskih brojeva u vlastitom imeniku. Postoji čak i podsjetnik s 30 polja, tako da nećete zaboraviti, primjerice, nečiji rođendan. Tu su, naravno, i kalkulator, štoperica, alarm, konverter valuta i različite druge gadosti.

Zahvaljujući svim tim mogućnostima, vrlo lijepom dizajnu i prihvatljivoj cijeni, taj će se mobifon mnogima zavući pod kožu.

Cijena: 1999,00 kn ili 47,6 kg teletine

Siemens S35i

Vrlo cool!

Moja prva reakcija kad sam dobio ovaj mobifon u ruku je bila: "KRAAAAAAAAAAAAAAAA!" Ovo je doista jedan od onih uređaja za kojima imate puno pravo potiho "sliniti". Osim savršene elegancije i dizajna, može se podičiti sjajnim softverom i odličnim performansama. Osim WAP pretraživača, tu je IRDA, vibracijska dojava poziva (standardna kod modela x35 serije), litij-ionska baterija i mnogo drugih lijepih tehnikalija. U svakom slučaju, gdje god se pojavili s ovim telefonom, dat ćete svima do znanja da ste rafinirani i volite lijepe (i skupe) stvari. Izbornici su grafički jednaki onima na C35 ili M35, pregledni i jednostavni za uporabu. Dimenzije su mu 108 x 46 x 21 mm i težak je svega 89 grama. Vrijeme pripravnosti mu je do 220 sati, a razgovora do 6 sati. Zaslon može prikazati čak sedam redaka teksta. Tu su, naravno, i ugrađeni modem i SoftDatalink, a koristan je i VoiceMemo (snimanje glasa do 20 sekundi). Ugrađeni organizer je vrlo *cool* i možete ga koordinirati s OutlookExpressom ili nekim od PDA-uređaja (recimo Siemensovim IC35). Možete birati između 40 melodija, a nekoliko ih možete i sami skladati, tako da nećete morati stalno slušati jednu te istu zvonjavu.



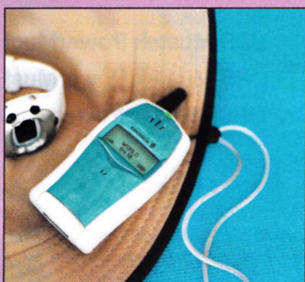
Bilo kako bilo, odzvonilo je glomaznim WAP-telefonima, izbacit će ih pravi "igrač" - Siemens S35i.

Cijena: oko 3100 kn ili 73,8 kg teletine (za cijelu obitelj triput, a bogami i više)

trendovi

WAP MOBILE CHAT

Novi trend među ovisnicima o SMS-u je WAP Mobile Chat. Pomoću WAP pretraživača možete istodobno brbljati s jednim ili više frendova. Sustav nas podsjeća na IRC (Internet Relay Chat) kojeg će se mnogi sjetiti kao prethodnice ICQ-a.



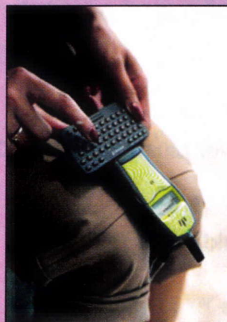


OKO VRATA

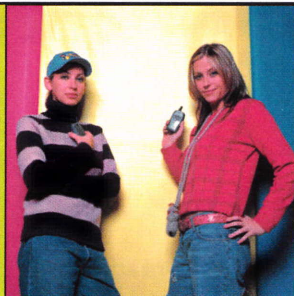
Novi modni detalj su torbice za jozitele koje možete objesiti oko vrata. Ne samo da možete imati klasičnu torbicu (recimo, u uzorku boja drevnih Inka ili Maja), nego možete vješati okovratno pande, krokodile, žabe... Kad izađe s crnim labradorom, javite na mail, hehe!

STISNI NOGE

Još jedna stvar za SMS-freakove je *chatboard*, o kojem smo pisali u tekstu o Ericssonima. Mala tipkovnica koja vam skraćuje vrijeme pisanja poruka je vrlo korisna, a ujedno je i vrlo *cool*. Šteta što je cijena povisoka (300 kn u Electromagicu).



novosti



ALL SAINTS & ERICSSON

Novi Ericsson T20s predstavile su javnosti vrlo simpatične djevuške All Saints, čime je Ericsson zapravo i pokazao kojoj je publici uređaj namijenjen – mladima kojima mobitel nije samo telefon nego i modni dodatak.



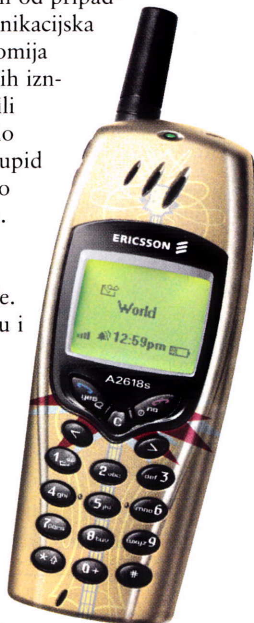
BECKER & AOL

Poznati tenisač i tvrtka AOL sklopili su ugovor kojim žele približiti Internet svima, čak i onima koji nisu tehnički nastrojeni. "AOL čini Internet jednostavnim svima, čak i početniku kao što sam ja", rekao je Becker. "Kao obiteljski čovjek, želim brz i jednostavan pristup Internetu kako za sebe, tako i za svoju djecu..." Ovaj potez zacijelo će biti dobar poticaj i drugim Internet providerima te će, nadamo se, Internet postati uistinu pristupačan svima.

Ericsson A2618s

Pregršt sitnica

Za ovaj mobifon možemo reći da je jedan od pripadnika "*best buy*" klase – vrlo dobra komunikacijska svojstva, dopadljiv dizajn, odlična autonomija baterije, WAP... samo su neka od njegovih iznimnih svojstava. Šteta što su Švedi odlučili zatvoriti tvornicu baš sad kad im je moglo krenuti. Tjah, reko je Forrest Gump: "Stupid is as stupid does". No, na stranu kritika o zatvaranju Ericssona, vratimo se tulifonu. Kao što rekosmo, uređaj je nasljednik A1018 i možemo reći da bi trebao predstavljati *entry* model za početnike i mlade. Odmah ćete uočiti njegovu debelu antenu i veliki zaslon (Ericsson s velikim zaslonom?!?!) te prepoznatljiv dizajn gornjeg dijela s trepćućom LED-icom. Kretanje po izbornicima i dalje funkcionira po starom "Yes", "No", "C" i strelice načelu. Nema mnogo eksperimentiranja. Izbornici su (konačno) obrojčeni, a postoji i jedan koji se zove "My Shortcuts". Simpatično. Uz već spomenuti WAP pretraživač, ovaj mobifon nudi i igre, kalkulator, konverter valuta, sat, alarm, štopericu i još pregršt sitnica koje čovjeka vesele. Šteta je jedino što ima glasovno biranje, a nema vibru. Tjah. Moramo pohvaliti i odličnu litij-ionsku bakteriju od 1400 mAh (nuklearna elektrana Krhko), što u prijevodu znači oko 5 dana bez punjača. Kickass. I još nema problema s nadopunjavanjem i memorijskim efektom. Zaslon je, osim što je uvjerljivo velik, i čist' fino osvijetljen, pregledan, grafički. Tipke su gumene i *mucho* fine za koristit. Sam telefon lijepo leži u ruci, lagan je i postoji hrpa dodataka za nj kao što su *hands-free* setovi, punjači, izmjenjive maske, a za *SMS-freakove* i mala tipkovnica – *chatboard*.



Cijena: oko 1299 kn ili 32,5 kg teletine

Ericsson T20s

Bumbar u ruci

Eh, da... još malo *face-liftinga*. Ovaj mobać je zapravo nasljednik već umornih T10s i T18s modela. Proizvođač je skupio sve najbolje od njih, dodao još neke sitnice i upakirao ih u simpatično, oblo kućište živih boja. Izbornici su, kao i na A2618, dizajnom identični onima iz T28s te označeni brojevima pa ćete se brže moći kretati kroz njih. Uređaj ima Li-ionku od 1150 mAh, što i nije tako loše. Tu je i WAP pretraživač (koji klinac gurat WAP na tako mali zaslon?!), alarm, štoperica, *countdown timer*, igre, glasovno biranje, vibracijska dojava poziva, "My Shortcuts" izbornik i aktivni poklopac. Sasvim dobar paket. Tipkovnica je plastična, mrvicu tvrda, ali vrlo ugodna za uporabu. Donji red tipaka je mrvicu preblizu poklopcu za one s većom rukom (dakle, bit će vam malo *bed* stiskat zvjezdicu, nulu i čupavca, al' što se može). Zaslon je, osim minijaturnih dimenzija, pristojno pregledan i kričavo plavo osvijetljen (boljet će malo oči nakon nekog vremena, ali je simpatično). Zgodno je riješen i sustav SMS poruka koji ima brojač koji se uključuje kad ostanete na nekih 20 znakova *fore* i koji vam pokazuje koje je iduće slovo pritiskom na pojedinu tipku (ista caka vrijedi i za A2618s!). Usto je razdvojen na Inbox, Outbox... Vrlo lukavo. Ovaj mobifon bismo preporučili svima, jedino što mu cijena od gotovo 2000 kn nije baš povoljna. Ipak, nudi mnogo i beskrajno je zanimljiv.



Cijena: oko 1899 kn ili 47,5 kg teletine

novosti

CLIP-ON ORGANIZER ZA STARTAC

▸ Ako imate StarTac i želite ga učiniti još korisnijim, ovo je svakako stvar koju ćete nabaviti. Osim što ćete moći povezati telefon s PC-jem, moći ćete upisati slovom i brojkom 1000 unosa sastanaka, obveza i tome sličnih radosti. Kompatibilan je i s Timeport i Talkabout serijom, a za pohvalu su touchpad zaslon i vrlo lijepo razmještene tipke. Jedini je problem cijena koja je uistinu brrrrrr. U SAD-u iznosi 79 dolara.



NOKIJINI TELEFONI NA IZLOŽBI?!

▸ U Muzeju modernih umjetnosti u New Yorku izloženi su vrlo popularni Nokijini modeli – uređaji 51XX, 88XX, 71XX serije i odlični 9110 Communicator. "Mobilni uređaji nisu više u ulozi glasnovnih komunikacija, kao što ni naš radni prostor nije ograničen na četiri zida", rekao je Frank Nuovo, Nokijin šef-dizajner. "Ljudi koji koriste naše telefone zaslužni su za to kako će oni izgledati u budućnosti." Vrlo lijepo od njega, zar ne? Eto, ja bih nešto malo, ne prelagano, bez antene.....

NOKIJINE NOVE FUNKCIJE?

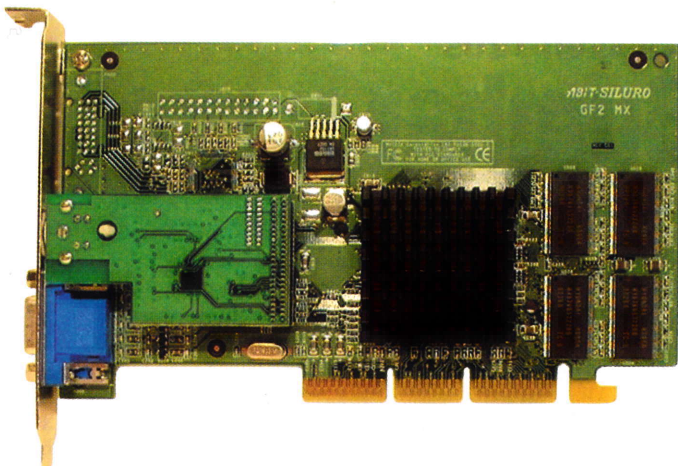
▸ Mala, slatka, glatka i dobro trese - idealni reklamni slogan za Nokiju 8850 čini se nikad neće zaživjeti. Nakon što su u jednoj tajvanskoj bolnici nesretnoj mladoj Tajvanki uspješno odstranili ovaj model iz analnog otvora, liječnici poručuju: oprezno sa svojim ljubimcima! Podrobniju informaciju o tome kako je 8850 uspjela stići na ovo mjesto treba potražiti izravno od djevojke i njenog odabranika, a mi, nažalost nismo uspjeli doći do njenog broja (da, sada se opet javlja...).



Brzo i jeftino

Abit Siluro GeForce 2MX

U zanimljivo oblikovanoj kutiji, poput aktovke, krije se kartica malih dimenzija kojom dominira aktivni hladnjak. Sitna, ali dinamitna - prvo je što sam pomislio



Iako je Abit poznatiji kao proizvođač kvalitetnih matičnih ploča, nije bilo razloga da sumnjamo u kvalitetu ove Siluro kartice. Inače, Siluro serija kartica nam nudi gotovo sve GeForce 2 čipove, GeForce GTS sa 64 MB DDR RAM-a i jeftinije GeForce 2 MX s videoizlazom i bez njega, u ponudi nema jedino kartice s najnovijim GeForce 2 Ultra čipom. Testirana je kartica opremljena s 32 megabajta jeftinije SDRAM memorije i videoizlazom. U kutiji je i S-video kabel, detaljni manual, ali nažalost samo na njemačkom jeziku, te CD s Abitovim driverima i programom za gledanje DVD-a WinDVD. Abitovi driveri vrlo podsjećaju na nVidijine Detonator drivere, ali su malo siromašniji opcijama, a i dizajn im je nešto lošiji. Nekako se čine kao proizvod neke *no name* tvrtke, što Abit svakako nije. Iako kvalitetniji, Detonator driveri ne podržavaju video out opciju ove kartice pa ćete morati koristiti originalne. U trenutku pisanja ovog teksta na Abitovoj stranici nije bilo novijih drivera od onih na priloženom CD-u. Što se tiče kvalitete prikaza, ona je jednaka kvaliteti na drugim karticama temeljenim na nVidijinom čipu, jedino je možda malo tamnija, čini se zbog *gamma settinga* na driverima koji se ionako može mijenjati, što ćete ovdje često i činiti. 3D performanse su iznimno dobre. Sve najnovije igre se pokreću lako i igraju bez trzanja u najčešćim rezolucijama, 800x600 i 1024x768, naravno u 32-bitnoj boji. Kartica radi odlično i u Direct3D i OpenGL sučelju. Svojim kvalitetom, ali i pristupačnom cijenom privući će mnoge. Ona je trenutačno *best buy* na našem tržištu.

Goran Maravić

Testna konfiguracija: AMD Duron 650 MHz, 128 MB PC133 RAM, DFI AK-74 EC matična ploča (4x AGP)

Testirano sa 3Dmark 2000	ASUS Riva TNT2 Pro 32 SGRAM	Abit Siluro GeForce 2MX 32 SDRAM
640x480 32 bit	3367 3DMarks	5060 3DMarks
800x600 32 bit	2466 3DMarks	3982 3DMarks
1024x768 32 bit	1909 3DMarks	2917 3DMarks

PROIZVOĐAČ	Abit
USTUPIO	Info - gama
CIJENA	1149 kn
ZA	cijena, brzina i mogućnosti kartice
PROTIV	manual samo na njemačkom
DOJAM	kvalitetna kartica vrlo povoljne cijene

Iznimno kvalitetna naprava više klase

Force Feedback Race Master 2

Proizvođači u posljednje vrijeme izbacuju sve više igraćeg hardvera na tržište, a posebice je velik broj volana. Dijelimo ih u dvije skupine: one jeftinije, skromnijih performansi, koji će u našim prilikama naići na veću uporabu, i one skuplje, ponajprije force feedback volane, raskošnijih mogućnosti. Novi Trustov proizvod definitivno spada u potonju skupinu

U povećoj kutiji naći ćete volan, papučice, potrebno kablovinje, knjižicu te CD s instalacijskim softverom. Volan ćete spojiti na USB port (koji postaje sve zastupljeniji kod proizvođača hardvera), što će vam olakšati uporabu jer ćete ga uvijek moći odspojiti i jednostavno ga ponovno priključiti. Za one koji nemaju USB port na svojim računalima (ako takvih više uopće ima), tu je i nastavak za serijsko spajanje odnosno spajanje pomoću paralelnog porta. Glavnu konzolu volana pričvrstit ćete gumenim nožicama za stol te stegnuti stezaljkom zadovoljavajućih dimenzija, što vam omogućuje spajanje i na deblje stolove. Papučice su, iako na plastičnoj podlozi, vrlo stabilne zbog metalne plohe s donje strane, tako da neće doći do proklizavanja. Ako ste sve spojili, slijedi kratka instalacija softvera nakon čega možete testirati sve funkcije svog ljepotana. Sam upravljač izgleda vrlo atraktivno, presvučen je visokokvalitetnom gumom s udubljenjima za ruke. Na force feedback race masteru 2 postoji deset tipki, šest klasičnih i četiri unutar jedne veće ovalne tipke koje je najbolje koristiti za poglede iz vozila. Tu je i mjenjač kojim ćete uz zvuk klika mijenjati brzine pomicanjem poluge naprijed ili natrag. Dvije papučice, jedna okomito duguljasta, a jedna u obliku pravokutnika, atraktivno izgledaju i na dva se mjesta savijaju, a postoji i prostor za odmor lijeve noge. Testiravši ga u igrama kao što su Need for Speed: Porsche i F1 Champioship Season 2000, mogu reći da je force feedback racemaster 2 opravdao i nadmašio moja očekivanja. Osjetit ćete iznimno realne vibracije vozeći po lošijoj cesti ili naletjevši na neku prepreku, kao i okretaje upravljača kod proklizavanja. Odletite li vozeći formulu u šljunak, morat ćete se itekako pomučiti da okrenete upravljač, dok je kod sudara doživljaj neponovljiv. Takav upravljač mnogi će poželjeti i u svom automobilu, ja jesam.



Ivan Kovačević

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	1255 kn
ZA	masivnost, ugodnost, sjajne performanse
PROTIV	možda cijena, ali uvjeravam vas da je vrijedan svake kune
DOJAM	Jedan od najboljih volana, pa ako vam cijena ne predstavlja problem, kupite ga





Logitech

It's what you touch.™

Jedan skok unaprijed...







iFeel MouseMan (optical)

Pozitivno:

Najnoviji Logitech iFeel - Force Feedback miš. Nemojte samo surfati po webu, osjetite web. Optička tehnologija Vam omogućava bolju pokretljivost, preciznost i ne zahtjeva čišćenje. iFeel MouseMan dizajniran je tako da savršeno paše u svaku ruku.
Nije potrebna podloga, iFeel miš radi na svakoj podlozi. Odličan software i driveri, da instalacija i rad prođu bez muka.
4 gumba i scroll Vam omogućuju izuzetnu efektivnost u radu ili igranju omiljene PC-igre. Dizajn i izgled ovog miša, natjerati će vaše kolege na poslu ili ukućane na tešku ljubomoru i zavist.

Negativno:

Dizajniran za dešnjake (naravno raditi ce i u lijevoj ruci, ali ne tako dobro kao u desnoj)

vlašteni partneri:

ZAGRIA	*www.zagria.hr*	*vicko@zagria.hr*	*01/3018-866*
HG Spot	*www.hgspot.hr*	*prodaja@hgspot.hr*	*01/6637-666*
EMIL	*www.ve-mil.hr*	*prodaja@Ve-mil.hr*	*01/3667-700*
DS Zagreb	*www.mds.hr*	*sale@mds.hr*	*01/3771-140*
DS Rijeka	*www.mds.hr/rijeka*	*sale@mds.hr*	*01/211-172*
DS Sisak	*www.mds.hr/sisak*	*sale@mds.hr*	*044/548-352*
ola	*www.zola.hr*	*trgovina1@zola.hr*	*01/3095-152*
eniks kompjutori	*www.feniks-kompjutori.hr*	*feniks@feniks-kompjutori.hr*	*01/2910-400*

še informacija na: www.microline.hr *sale@microline.hr* **microline**



PS 2 alternativa?

ECS Home Theatre PC

Ljubitelji Quakea (Unreal T), Formule 1, Flight Simulatora i svi ostali manijaci ovisni o brzinama, 3D-u, alfa-blendinzima i slično, OVO NIJE KONFIGURACIJA ZA VAS!



U današnje vrijeme "brže, brže, najbrže" revolucije koja traje već 30-ak godina i neće, čini se, jenjavati ni idućih 130 uistinu iznenađuje jedan ovakav tehnički uradak. On je jak, brz i svestran, a opet.... A opet?!

Brzo, kratko i bolno. Da, ima Intelov PIII Celeron na 700 MHz, da, ima 64 MB 100 MHz memorije, da, ima AGP videokarticu sa 16 MB AGP i 2 MB videomemorije, ali vam to uz Intelov 810 čipset jednostavno neće biti dovoljno za zahtjevne grafičke pothvate.

Dakle, što vam ostaje? Sve ostalo. Za reprodukciju DVD filmova pobrinut će se Matshitin CD/DVD-ROM SR 8545A, a kako je to ipak konfiguracija čije je ime Home Theatre PC, nije nikakvo iznenađenje što sa stražnje strane nalazimo S-video i videoizlaze te audiodigitalni izlaz za sretnike sa surround sustavima. Nemate li neke pretjerane potrebe za monitorom, ili jednostavno nemate mjesta, onda će vas činjenica da je računalo u crnom kućištu i zanimljivog oblika, te da se lako uklapa uz satelitski reciver, videorekorder i sl. zacijelo razveseliti.

Za brz pristup *mreži svih mreža* zadužen je interni 56K V.90 modem, a na 19 GB IBM-ovom tvrdom disku bit će dovoljno mjesta za sve *downloadane* mp3 datoteke, naturalističke slike i sl. U računalo ugrađena SiS-ova 10/100 MB Ethernet kartica omogućit će vam brz i siguran prijenos podataka na drugo računalo ili zanimljive okršaje u Starcraftu s prijateljima i susjedima.

2 USB te 2 PS/2 porta, jedan paralelni i jedan serijski port, game port, analogni izlaz za zvučnike, line in i priključak za mikrofon samo su neki od standardnih priključaka sa stražnje strane ovog uređaja

Još vas jedino zanima cijena? Samo 5 163 kn (+PDV). Dakle, ako vas ne zanimaju pucačine i sl. igre, u ovoj se maloj crnoj kutiji možda krije ono na što ste dugo čekali. Kupite dok još ima.

Tomislav Majcenić

PROIZVOĐAČ	Abit
USTUPIO	Info - gama
CIJENA	1149 kn
ZA	cijena, brzina i mogućnosti kartice
PROTIV	manual samo na njemačkom
DOJAM	kvalitetna kartica vrlo povoljne cijene

Tri-Turbofan leteći tanjur/cepelin

Leteća plinska boca

Zašto smo iz mora igračaka, novotarija i inih điđa izabrali ovu? Pa zato jer je zanimljiva, jednostavna, zarazna te jamči dobar provod i pregršt iznenađenja ukućanima, prijateljima, susjedima, kućnim ljubimcima i nevinim prolaznicima. Vama provod, njima iznenađenje!



Evo o čemu je riječ. Iako pojava radijski kontroliranih letećih igračaka nije nikakva revolucionarna novost, ovaj nam model letećeg tanjura/cepelina donosi nekoliko lijepih iznenađenja.

Cijena: već od 79 USD.

Pokretljivost: Za razliku od većine konkurentnih proizvoda koji se kreću horizontalno, našem je cepelinu dodatkom 3. mikromotora, ispod trupa, omogućeno kretanje i po vertikalnoj osi.

Jednostavnost 1.: Jednostavnost sklapanja i vrijeme potrebno za svladavanje osnovnih komandi uistinu iznenađuje. Samo 10-ak minuta nakon otimanja pošiljke "The TRI-TURBO-FAN flying saucer/blimp" iz dostavljača naš cepelin je lebdio zrakom uzrokujući ću histeriju u susjedstvu.

stavnost 2.: Više nema e za uzletno/sletnom površiiti za odobrenjem područne le leta da biste se igrali, vam samo malo slobodnog na, stan (kuća), mašta, baterije i nešto helija (za balon, a ne za grlo).

gućnost nadograđivanja: Ako ste oduvijek htjeli otkriti gdje susjeda skriva drva, a ograda je previsoka, ili jednostavno želite saznati tajne njezinih recepata, dovoljno je cepelin oplemeniti mikrobežičnom kamerom (99 USD), namjestiti televizor na pravu frekvenciju i špijunaža može početi. Uz malo mašte i truda, policija će vam zakucati na vrata već za pola sata.



U paketu biste trebali dobiti sljedeće: ručni radiokontroler, Tri-Turbofan pogonski sustav (sastoji se od triju odvojenih mikromotora, četverokanalskog radioprijamnika i utora za postavljanje mikrokamere), 32-inčni leteći tanjur ili 52-inčni cepelin u bijeloj ili srebrnoj boji, balast te detaljne upute za sastavljanje i pilotiranje. Naručujući proizvod na web adresi www.plantraco.com, moći ćete naručiti i dodatni leteći tanjur/cepelin koji ćete dobiti u posebnom paketu, ali bez vlastitog pogona. Drugim riječima, kad susjedi skuže štos s cepelinom, pogon jednostavno premjestite na leteći tanjur i druga runda može početi.

Tomislav Majcenić

PROIZVOĐAČ	Abit
USTUPIO	Info - gama
CIJENA	1149 kn
ZA	cijena, brzina i mogućnosti kartice
PROTIV	manual samo na njemačkom
DOJAM	kvalitetna kartica vrlo povoljne cijene

Jeftino i brzo

Leadtek Winfast GeForce 2 MX

Nema igrača koji ne bi htio imati grafičku karticu u svom računalu, ali postoji jedan bitan ograničavajući čimbenik, cijena! Kartice s GeForce čipom su skupe. To je uvidjela i nVidia te na tržište izbacila GeForce 2 MX, neznatno oslabljen i mnogo jeftiniji čip. Snaga i brzina glavne su značajke grafičke kartice s najnovijim nVidijinim čipom GeForce 2 MX

Cijena kartica s GeForce 2 MX čipom niža je i zbog toga što su mnoge manje poznate tvrtke odlučilo napraviti kartice s tim čipom, radije nego s nekim od jačih predstavnika GeForce 2 serije. Jedna od njih je i kineski Leadtek, čiju vam karticu ovdje predstavljamo. U velikoj se kutiji osim kartice opremljene s 32 megabajta "jeftinog" SD RAM-a nalaze i dva CD-a, S-video kabel, AV-kabel, Y-kabel i manuale. Kabeli su tu zbog videoizlaza na poleđini kartice koji nam može poslužiti za gledanje DVD-a na televizoru, a na jednom od CD-a je i WinFast DVD. Posebnost je kartice, kao što nam njeno ime Dual Head Pro kaže, mogućnost prikaza na dva monitora, što smo vidjeli još kod skupih Matrox G400 Dual Head kartica. Tu značajku možete iskoristiti prilikom igranja neke složene simulacije leta, gdje nam dva monitora mogu prikazati znatno više instrumenata, ili prilikom izrade web stranice, gdje na jednom monitoru imamo HTML kod, a na drugom izgled stranice u browseru. Na CD-u na kojem se nalazi driver za karticu je i jedan zgodan program, WinFox. Isplati se instalirati ga jer se ubaci u *tray* i preko njega će biti vrlo pristupačne napredne opcije konfiguriranja prikaza. Posvetimo se sada onim značajkama kartice kojima ćete se znatno više koristiti, a to je 3D prikaz u igrama. Vizualna joj je kvalitete ista kao i na prijašnjim nVidijinim proizvodima - tj. dobra, a kad je o brzini riječ, kartica je uistinu odlična. Nema novije igre koju nije pokretala, i to bez ikakvih problema u najčešćim igraćim rezolucijama, 800x600 i 1024x768 piksela u 32-bitnom prikazu, preko Direct 3D ili OpenGL API-a. Nedvojbeno je, kartice opremljene GeForce 2MX čipom imaju najbolji omjer performanse i cijene, a ako vam još treba i prikaz na dva monitora ili želite gledati DVD-e, WinFast je pravi izbor.

Goran Maravić

Testna konfiguracija: AMD Duron 650 MHz, 128 MB PC133 RAM, DFI AK-74 EC matična ploča (4x AGP)

Testirano sa 3Dmark 2000	ASUS Riva TNT2 Pro 32 SGRAM	Abit Siluro GeForce 2MX 32 SDRAM
640x480 32 bit	3367 3DMarks	4999 3DMarks
800x600 32 bit	2466 3DMarks	4089 3Dmarks
1024x768 32 bit	1909 3DMarks	2916 3DMarks

PROIZVOĐAČ	Leadtek
USTUPIO	Info-gama
CIJENA	1537 kn
ZA	omjer dobivenog i uloženog
PROTIV	još uvijek malo previsoka cijena
DOJAM	brza kartica s mnogo dodataka

USB mikroskop?!

Intel Play QX3 Microscope

Koliko god zvučalo čudno, istinito je. Gledate sliku USB kompatibilnog mikroskopa. Trebam li napomenuti da je riječ o proizvodu namijenjenom djeci?





Zašto dječji mikroskop? Da bi djeca kroz igru i zabavu naučila nešto više o svijetu oko sebe. Ono što se nalazi pod mikroskopom moguće je preglédavati na monitoru jer signal što ga primaju optičke leće putuje preko USB porta do zaslona. Maksimalno je povećanje do 400x, a dostupna su još dva, 10x i 60x. U usporedbi s 'pravim' mikroskopom spomenute su brojke smiješne, ali ovaj proizvod ne teži tome da bude ozbiljan. U paketu dolazi i nekoliko unaprijed pripremljenih uzoraka za proučavanje (krilo kukca, stjenica, pelud, riblja ikra...) do kojih bi djeci bilo nešto teže doći, a u *manualu* se nalazi mnogo primjera koji potiču male korisnike ovog proizvoda da proučavaju biljke i životinje oko sebe. Odličan detalj je postojanje gornjeg svjetla, uz ono klasično donje, tako da se mikroskopom lako mogu proučavati i neprozirni predmeti. Za fokusiranje se koristi vijak koji stalak s predmetom pomiče gore-dolje, ali je prava šteta što ne postoji i vijak koji bi pomicao stalak s predmetom po horizontalnoj ravnini. Spomenuti nedostak posebno dolazi do izražaja kod velikog povećanja, gdje će pomicanje predmeta rukom gotovo sigurno rezultirati gubljenjem željene slike iz vidnog polja. Mikroskop se može koristiti i u *hand-held* modu, dakle možete ga maknuti s postolja i proučavati sve predmete koji zbog svojih dimenzija ne bi stali na stalak. U tom se slučaju automatski uključuje gornje svjetlo, a zbog pomicanja ruke u takvim situacijama iskoristivo je jedino povećanje od 10x. Možda najbolja mogućnost ovog uređaja je *screen capture*: sve što pod mikroskopom vidite, možete i *capturirati* i *exportati* u *.jpg* ili *.bmp* format te poslije koristiti, a u softveru koji dolazi s mikroskopom *capturirane* je slike moguće editirati, crtati po njima, dodavati im različite efekte... *Exportane* slike su rezolucije 512 x 384 u 24-bitnoj boji. U *hand-held* modu i pri povećanju od 10x dobit ćete nekakav uređaj za makrofotografiju.

Kristina Jeren

PROIZVOĐAČ	Intelplay
USTUPIO	Zola
CIJENA	1250 kn s PDV-om
ZA	Interaktivan i poučan uređaj
PROTIV	Malo maksimalno povećanje
DOJAM	Za djecu željnu znanja i one koji se tako osjećaju

USB kamera

Intel Play Me2Cam Fun Fair

Da, ovo je kamera, ali ne obična. Želite li biti lik u računalnoj igri, s ovom kamerom i to možete

Od svih čudnih uređaja iz IntelPlayove serije ovaj je najčudniji. Ili barem neuobičajeniji. Mala simpatična USB kamera od prozirno plave plastike lansirat će svoga korisnika ravno u digitalni svijet igrica. Odraslima je ovdje prepuštena jedino njezina instalacija i konfiguracija. Potonje je posebno važno kako bi se osigurala što bolja uporaba uređaja. Kamera se, primjerice, fiksira na gornju plohu monitora, osigura se odgovarajuće osvjetljenje u prostoriji i odredi optimalna udaljenost sudionika igre (djeteta) od kamere. Kad se pokrene softver s igrama, dijete se mora maknuti iz vidnog polja kamere da bi se snimila statična pozadina koja će poslije biti izrezana, a u animirani okoliš igre umeće se samo slika djeteta, bez sobe u pozadini. Sudjelovanje u igri ostvaruje se kretnjama lijevo-desno u vidnom polju kamere koja te pokrete registrira i prenosi u samu igru, gdje kao rezultat vidimo, primjerice, glavu sudionika igre montiranu na računalno animirano tijelo. Sve to zvuči primamljivo u teoriji, ali je u praksi malo drugačije - osnovna primjedba odnosi se na malu razlučivost slike, 640 x 480 u 16-bitnoj boji, pa na kraju prikaz sudionika igre na ekranu sadrži onaj iritirajući stepeničasti rub, a pomaknete li imalo kameru, budite sigurni da će u sliku "ući" i dijelovi vaše sobe. Možda će se publici kojoj je namijenjena ova kamera učiniti prilično zanimljivom proizvodom, no mi smo je se zasitili za petnestak minuta. Pitanje je koliko će im biti zanimljiva kad jednom odigraju sve igre koje nudi, a njih je pet-šest.



Kristina Jeren

PROIZVOĐAČ	Intelplay
USTUPIO	Zola
CIJENA	815 kuna s PDV-om
ZA	Zanimljivo i zabavno mlađoj publici
PROTIV	Niska razlučivost slike, brzo zasićenje
DOJAM	Kratkoročna zabava na neubičajen način

pripremio: Zoran Žmirić

RIJEČKA BURA U DALLASU

Svirate li gitaru? Zamislite da se u Americi održava nadmetanje 20 najboljih gitarista i da ste se prijavili tek toliko da vidite koliko vrijedi trud što ste ga ulagali u svoj instrument. Dođete u Ameriku, objesite gitaru ispod pleksusa, odsvirate nekoliko solo dionica i proglase vas - petim (!!!). Cool, a?



Iako Quake nije sport i nikad neće biti čak ni u eksperimentalnom obliku prikazan na nekoj olimpijadi, Kitiara je sama u Dallasu, tek s nekoliko dolara u džepu - za dva ručka i dvije cuge, postala veći ambasador Hrvatske negoli sva gomila jadnika koja nam je u isto vrijeme izblamirala nacionalnu zastavu u Sydneyju potrošivši više novca nego što vrijede svi hrvatski amaterski sportaši zajedno.

Da je Kitiara završila na posljednjem mjestu bez ijednog ulovljenog *fraga*, o njoj bi se još dugo govorilo jer stegnuti petlju i otići među amazonke koje su s Quakeom na ti, gdje se vrti lova, gdje sponzori poklanjaju stotine tisuća dolara vrijedne nagrade za najbolje *gejmere*, u vučji brlog roditelja Quakea, u Dallas, gdje *gejmeri* jedan drugog nemilice *deru* zbog prestiža, priznajte nije mala stvar. Nasuprot tome, Kitiara stiže iz Rijeke, gdje je svaki komentar i usporedba s Dallasom kao i dolara s kunom suvišan, te osvaja peto mjesto, brojkom 5. i još jednom Caps Lockom i Boldom - **PETO**. Ispred nje su samo četiri najjače igračice svijeta. Anamariju u zračnoj luci nije dočekala limena glazba, novinari i šahovnica od svile. Nije ju dočekao nitko. Iz zrakoplova je sjela na *bus* i iz metropole se s naprtnjačom na leđima uputila u svoj grad. U krugu obitelji i *frendova* osmjehom je proslavila uspjeh i sretan povratak. Kitiara! Moj naklon do poda!

Kad si se počela zanimati za igre i kako je uopće došlo do upoznavanja s Quakeom3, kojem trenutačno poklanjaš najviše pozornosti?

KITIARA: Sve je počelo kad sam upoznala Ikarusa. Jednog je dana došao do mene s Amigom 500 pod rukom. Imala sam tada 16 godina i bila sam pomalo nespretna u igranju tih igrara. Ikarus je otišao kući, a Amigu ostavio kod mene.... Uslijedio je niz neprospavanih noći i malo-pomalo postala sam ovisnik :). Nakon nekoliko godina Ikarus, s kojim sam sad već bila u braku, je došao kući s (kao po običaju) ludom idejom da otvori u Rijeci PC-igraonicu. Nakon nekoliko mjeseci, jedne noći se samo pojavio s punim automobilom hardvera i iste večeri je spojio dva PC-ja u mrežu. Počela sam igrati Quake 1 i Duke Nukem i kako su napredovale igre, tako sam napredovala i ja. Q3A je bio ljubav na prvi pogled i evo me sada tu gdje jesam.

Prije otprilike godinu i pol u Rijeci je postojala inicijativa da se osnuje ženska Quake liga, u najmanju ruku ženski Q-klan. Što je bilo s tim?

KITIARA: Bilo nas je samo tri aktivne igračice. Jako smo se dobro zabavljale, no to je bilo kratkog daha, tjedan ili dva koliko se sjećam. Nakon toga je curama Quake (1) dosadio pa je s tim i sama ideja propala.

Prije nekoliko mjeseci sudjelovala si u Rijeci na najvećem hrvatskom LAN-partiju, gdje si bila jedina žena. Koja je zapravo razlika između muških i ženskih Quake playera, ako takve razlike uopće postoje? Naime, svuda se Quake forsira na muško-žensku podjelu kao da je riječ o teškoj atletici. Mogu li žene u Quakeu parirati muškarcima?

KITIARA: Da, bila sam jedina žena na LAN-partiju (osim sisate djeve... je l' tako Life?), no nisam se baš dobro plasirala ... :o(*(u samom početku Kitiara se susreće s Lesserom, kasnijim pobjednikom i jednim od trenutačno najjačih igrača u Hrvatskoj. Op.a.)* Inače mislim da nema neke razlike izmedu muških i ženskih Quake playera, osim same činjenice da su dečki skloniji Quakeu nego djevojke. Naravno da cure mogu parirati muškarcima jer, kao što si i sam rekao, nije riječ o teškoj atletici. Nije to neko moje feminističko isfuravanje... Kornelija i Sucubus su među top 10 igrača svijeta i to je nepobitna činjenica.

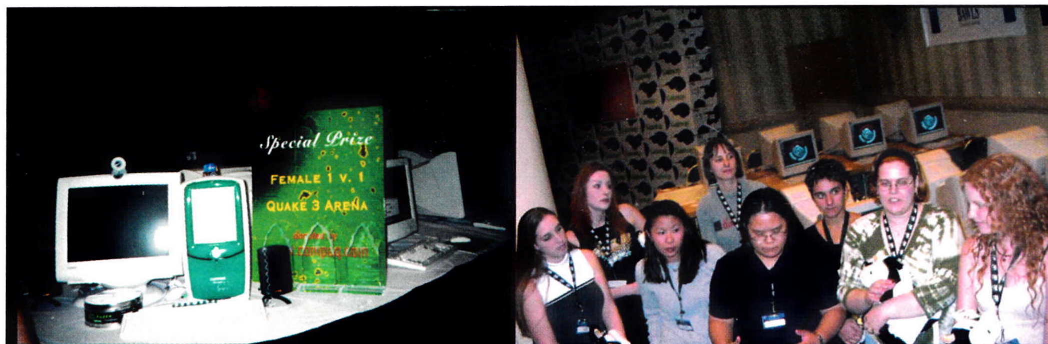
Očito je da u Hrvatskoj, što se tiče žena, nemaš konkurenciju. Je li to bio povod da se prijaviš na CPL?

KITIARA: Stvarno sam se trudila u Hrvatskoj pronaći neku ženu koja bi sa mnom zaigrala Q3A. Našla sam jednu curu koja je igrala nešto malo u singleplayeru i kad sam je izazvala na meč, nije se odazvala :o(Inače povod da se prijavim na CPL je bio upravo taj, htjela sam vidjeti kako igram naspram drugih cura. Valjda je tu posrijedi nekakvo samodokazivanje.

Reci mi kako je izgledala sva ta gužva oko tvog odlaska u Dallas. Kako si se prijavila i kako je došlo do same realizacije?

KITIARA: Nakon što mi je Ikarus došao s vijesti o tom turniru, bila sam oduševljena, ali problem je bio, naravno, novac. Prvi je problem bio što je samu prijavu trebalo platiti kreditnom karticom koju ja, naravno, nemam. Srećom, posudio mi ju je Lordsin, svima dobro znani quaker iz Rijeke (Lorde, hvala ti još jednom). Nakon toga smo se bacili na bjesomučno traženje sponzora. Poslije nekoliko odbijenih molbi, Ikarus i ja smo se odvažili i već poprilično

obeshrabreni uputiti u HiNet. Ondje nas je dočekala jedna mlada i ljubazna gospođica koja je na naše iznenađenje imala sluha za cijelu stvar. Predali smo ponudu i čekali nepuna 2 dana, kad nam je iz Zagreba javljeno da HiNet prihvaća ulogu generalnog sponzora te da je spreman financirati cjelokupno putovanje i smještaj u Dallasu.



Kakva je ekipa u Dallasu? Je l' to "rednek rempid" kaubojština sa ZZ Top bradama i šeširima ili su još i gori? :-)
KITIARA: Istina je da se hrane kao kauboji i da većinu njih krase pozamašne dimenzije, ali su zapravo O.K. ljudi.

Reci mi malo o samom turniru. Kako su izvlačeni parovi, kakav je bio način igranja. Kako su se birale mape?
KITIARA: Prvo smo igrali dm12 mapu free_for_all. Nas 18 na mapi (!!!). To je zapravo bilo razigravanje, da se vidi tko kako igra, a onda su s obzirom na plasman izvukli parove da se ne bi dogodilo da u prvom krugu igraju sve jake igračice. Nakon toga igralo se po izabranim skupinama. Tko je izgubio u prvom krugu, više nije mogao igrati, a poslije se igralo na dvije izgubljene partije. Mape koje su se igrale (dm6, dm13, tourney2, tourney4) su već prije objavljene na Internetu, na CPL-ovim stranicama. Igračice su se mogle dogovoriti koju će igrati, a ako se nisu mogle dogovoriti, onda bi se random mapa izabrala bacanjem male piramide na čijim su stranicama bila ispisana imena mapa.

Imala si peh da si u samom početku izvukla konačnu pobjednicu. Da nije bilo toga, vjerujem da bi tvoj plasman bio i viši od 5. mjesta, no unatoč tome, ostaje činjenica da si ti trenutačno jedina žena izvan SAD-a koja je imala petlje otići u Dallas i okušati se s njihovim quakericama. Jesli li zadovoljna svojim plasmanom?
KITIARA: Vrlo sam zadovoljna. Moram priznati da nisam očekivala tako visok plasman, ali.. da...sretna sam... vrlo. :-)

Nekoliko sam puta pogledao finalni demo između Kornelije i one kosooke Subsscub, ili kako se već zove. Unatoč tome što je Kornelija izgubila s jednim fragom razlike, ne mogu se načuditi stilu pobjednice Sacubus. Cijelo je vrijeme šetala od jednog do drugog armora, a kad bi se susrela s Kornelijom, uputila bi joj dva roketa pod noge. Ako bi Kornelija odolila udaru, ona bi, umjesto da nastavi, podvijala rep i bježala. U jednom je trenutku čak imala 100 helta i armor i nije napadala. Kako komentiraš tu taktiku?
KITIARA: Moje je mišljenje da Sacubus igra vrlo dobro. Gledala sam njenu igru, a i igrala sam s njom. Kad su ljudi shvatili *tajmanje*, Quake je počeo nalikovati na Starcraft. Čista strategija koja sa *skillom* i nema baš previše veze. Vjerovatno je i taj detalj pomogao Sucubus da pobijedi Korneliju.

U konačnom poretku ti si na petom mjestu, a ispred tebe su 4 najjače igrače svijeta. S obzirom na snagu turnira, možemo zaključiti da si ti najbolja europska igračica i peta igračica svijeta. Samim ulaskom u zrakoplov za Dallas ti si svojim potezom ušla u legendu, no sad nakon što si tamo kikala es, vjerojatno se osjećaš high. Na turniru si bila jedna od egzotičnijih faca, obzirom da su neke igračice cendrale da su umorne od puta, dok si ti preletjela pola svijeta da bi stigla na turnir. Poslije si davala intervjue za novine, e-zinove, TV. Jesu li ti ljudi možda rekli da si se nakon Dallasa promijenila? Da se ubijaš od foliranja? :-))
KITIARA: Hm... nadam se da se ne ubijam od *foliranja*... :o)

U Dallasu si se srela s legendama kao što su Q3 prvak svijeta, Fatality, otac pucačine Romero, miss pneumatik Killcreek. Što kaže tata Romero? Je l' smršavio otkad je Killcreek stavila silikone pod grudnjak? Je l' te Fatality nakon tvog plasmana zaprosio? :-))
KITIARA: Romero je pitao kako se igra Quake u Hrvatskoj... A i smršavio je... to se vidi... :o). Razgovarala sam i s Fatalityjem, i njega je zanimalo kako i koliko ljudi igra Q3 u Hrvatskoj, ali nije me zaprosio. Možda da sam bila prva... ah..

U Hrvatskoj igraš Q3A u klanu gdje si jedina žena. Kako kotirate kao klan na domaćoj sceni? Koje oružje najviše koristiš u gejmanju?
KITIARA: Da, igram u NBL klanu. Jedina sam žena i jako sam ponosna na svoj klan. Uskraćeni smo, nažalost, jer nemaju svi iz klana *kompove* na kojima se glatko vrti Q3, pa samim tim ne možemo kao klan igrati na netu. Mislim da smo prilično dobri i nadam se da će ta stvar s konfiguracijama u budućnosti krenuti na bolje u našu korist. Zasad igramo samo na LAN-u. *Rocket launcher i lighting gun* su moja omiljena oružja... s *reilom* sam posvađana :o)

Kako bi trebala izgledati igra koja bi te odlijepila od Quakea, i to do te mjere da kažeš: "Q3A suxa, to je igra za mene"?
KITIARA: Nemam ideju kako bi ta igra trebala izgledati. Po ovome što se sada vrti na *gejmerskoj* sceni... NE POSTOJI TAKVA IGRA ZBOG KOJE VIŠE NE BIH IGRALA QUAKE 3 !

Tvoj suprug Ikarus igra u najjačem HR Q2 klanu, Impulse9, a ti gejmaš Q3A sa svojim klanom. Kad dođem kod vas, vaš Ivan igra samo neke arkade. Branite li mu da igra FPS-ove ili on nema mota za to? Smatraš li općenito da su FPS-ovi nasilne igre i da nisu za klince?
KITIARA: Ikarus i ja smatramo da igre imaju podjednako dobrih i loših strana. U želji da svoje dijete odgojimo u pozitivnom duhu, zasad mu dajemo da igra igre koje razvijaju reflekse, logiku i kombinatoriku. Igre poput Quakea mu još uvijek ne dajemo jer je on još uvijek u fazi učenja razlike između dobra i zla. Quake i slične igre prepune krvi i destruktivnih scena mogu kod djece izazvati krivo shvaćanje stvarnosti pa ćemo s tim pričekati dok malo odraste.
Još bih samo nešto htjela reći...
Ovim se putem zahvaljujem gđici Martini Sommer i cijelom osoblju HiNet marketinga koji su me sponzorirali i time mi omogućili da ostvarim svoju želju.
Zahvaljujem se Lesseru i Gringu na danim savjetima.
Posebno i najviše se želim zahvaliti Marvinu, najboljem riječkom Q3 igraču i jednom od najboljih Q3 igrača u Hrvatskoj, na bezgraničnom strpljenju, danima i noćima koje je proveo na LAN-u igrajući Quake3 sa mnom, učeći me i pripremajući za ovaj turnir. Još jednom, Marvine, veliko hvala. :o)



KOMENTAR: Iako smo razgovor s Kitiarom pripremili za listopadski broj Hackera, nije bilo dvojbi - tekst smo morali objaviti bez obzira na datum izlaska Hackera. Vjerujemo da ćete se složiti sa nama - ona je to zaslužila.

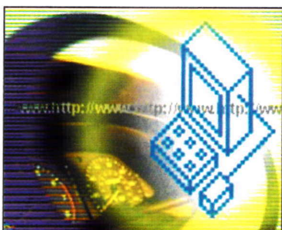
VIJESTI

Napster pred porotom



Čini se da će se sudska trakavica o "slučaju Napster" uskoro okončati. Naime, ndležni bi sud u San Franciscu trebao ovih dana odlučiti o sudbini Napstera, svojevrsne komune u kojoj ljubitelji dobre (i besplatne) glazbe razmjenjuju na gigabajte popularnih mp3 fileova. Prisjetimo se, Napster je optužila RIAA (Recording Industry Association of America) za povredu autorskih prava glazbenika i njihovih izdavačkih kuća, koje navodno gube velike zarade upravo zbog svakodnevne ekspanzije Napstera među korisnicima Interneta. Navodi se podatak da je broj registriranih korisnika Napstera prešao brojku od 50 000 000. Među tvrtkama koje su se udružile u tužbi protiv Napstera ističu se Sony, Warner Bros i EMI, tvrdeći da gube najveći dio tržišnog kolača, no i najavljuju da su spremni povući tužbu počnu li Napsterovi korisnici plaćati simboličnu članarinu. Sud je još početkom listopada prošle godine saslušao obje strane u sporu i odlučio da do konačne presude Napster ostane dostupan svima, tj. besplatan.

Surfajte u automobilu



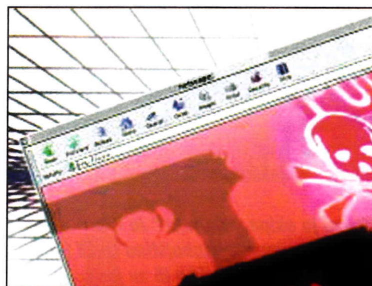
GoMobile je singapurska tvrtka koja nastoji uvesti revoluciju kako u automobilsku industriju, tako i u računalnu. Naime, pokušava klasičan automobil pretvoriti u poslovno-zabavni internet centar na kotačima. Projekt je nazvan "Wired Mobile" i pružat će vozaču niz pogodnosti kao što su: slušanje popularne mp3 glazbe, provjeravanje elektroničke pošte ili "skidanje" različitih informacija o prohodnim gradskim ulicama, vremenskim uvjetima na cesti i sl. Srce cijelog projekta leži u Ericssonovom novom telekomunikacijskom otkriću, misteriozno nazvanom Nanocube. Riječ je o stvarčici ne većoj od polovice kutije za cipele koja će biti smještena u prtljažniku automobila, a pokretat će je akumulator. Radit će po standardima Linuxa i Bluetootha upravo zbog njihove kompatibilnosti, što se neće svidjeti Amerikancima koji navodno rade sličan projekt, samo po drugačijim standardima. GoMobile je sklopio ugovor sa singapurskim proizvođačem automobila DaimlerChraislerom o izradi prototipa koji bi svjetlo dana trebao ugledati za nekoliko tjedana. Bude li sve u redu, komercijalna proizvodnja trebala bi krenuti za otprilike tri mjeseca.

Veći dio Kine bez Interneta



Milijuni ljudi u Kini ostali su bez pristupa Internetu zbog pucanja podvodnog kabela. Iz većih kineskih gradova Šangaja i Pekinga gotovo je nemoguć pristup stranicama izvan Kine, a "odsječen" je i veći broj lokalnih web stranica. Najveći je problem što je taj kabel spajao nekoliko azijskih zemalja sa SAD-om, pa je posjeta američkim siteovima, koji su iz ovog dijela svijeta bili najposjećeniji, postala nedostupna. Problemi su primijećeni i u Hong Kongu, azijskom gradu s najvećim brojem korisnika Interneta, gdje prilikom dawnloada dolazi do čestog pucanja veze. Procjenjuje se da će biti potrebno dvadesetak dana dok se ne popravi kvar, javljaju iz China Telecoma. Kabel je prekinut u japanskom podmorju u blizini grada Yokohame, a uzroci se još istražuju. Iz Japana je već stigao poseban brod koji će raditi na ponovnom spajanju kabela i pokušati otkriti točan uzrok prekida. Mediji su požurili s optužbama i okrivili neoprezne ribare, a ovi su pak krivnju prebacili na morske pse. Što oni misle o svemu tome, nikad nećemo saznati.

Yahoo! briše neonacističke stranice

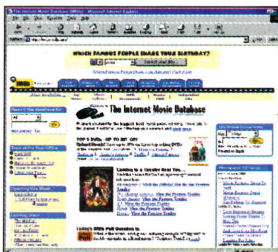


U protekla tri mjeseca Yahoo! je u suradnji s GeoCitiesom obrisao pedesetak neonacističkih stranica, većinom na njemačkom jeziku. Akciju je još prošle godine pokrenuo Samuel Althof, glasnogovornik švicarske organizacije "Akcije djece holokausta", koji tvrdi da će se nastaviti s brisanjem svih stranica koje na bilo koji način propagiraju nacizam. Podršku je pronašao u 3500 ljudi koji su se u proteklih mjesec dana putem weba izjasnili o odobravanju te akcije. Kako zakon koji odobrava takav čin vrijedi zasad samo u Njemačkoj, počelo je masovno preseljavanje neonacističkih stranica uglavnom na američke siteove. Yahoo! je još u studenome prošle godine bio kažnjen od strane francuskog suda zbog javnih aukcija na kojima su se prodavala nacistička obilježja. Francuski je sud trenutačno u sukobu s američkim, koji nije zabranio spornu aukciju i koji je uglavnom indiferentan prema neonacizmu. Kako u Americi trenutačno ne postoje zakoni koji bi proganjali online neonaciste, ona iste masovno privlači.

Web top 10

1. MATKO JELAVIĆ
www.matkojelavic.com
Saznajte sve o Matku Jelaviću, sjajnoj zvijezdi naše estrade. Maaaajkooooo!!!

2. NAPSTER
www.napster.com
Najpopularnije stranice za skidanje dobre glazbe u mp3 formatu. Usluge su im besplatne - ali požurite, možda uskoro i ne budu.



3. INTERNET MOVIE DATABASE
www.imdb.com
Majka svih Internet stranica što se tiče filmova. Uz obilje podataka nudi i veliki broj slika, trailera, kinoplakata i sl.

4. PET MUMMIFICATION
www.summum.org
Stranica na kojoj ćete naći upute kako mumificirati svojeg kućnog ljubimca. Pozor: upute se odnose samo na životinje.

5. CD NOW
www.cdnow.com
Najveća trgovina s obiljem glazbenih informacija. Ne, nema Matka Jelavića. Big mistake.



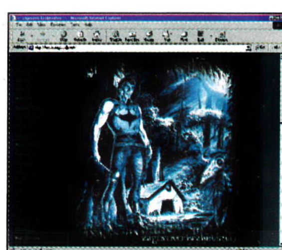
6. MOONSHOP
www.moonshop.com
Želite li posjedovati parcelu na Mjesecu? Ništa lakše, kupite je na ovom siteu. Cijene su popularne.



7. HINET
www.hinet.hr
Hinet nas je ovih dana obradovao mogućnošću brzog otvaranja i jednostavnog kreiranja web stranica na njihovom siteu. Naravno, besplatno.

8. WHITE ANGELS
www.nogomet.com/white-angels
Internet stranice navijačke skupine našeg najstarijeg nogometnog kluba. 'Ajmo, Zagreb!!!

9. CROAUDIO
www.croaudio.com
Za sve ljubitelje domaće mp3 glazbe. Veza je brza, a sve pjesme sa 128 kbps.



10. ZAGOR
www.zagor.cjb.net
Jedini junak stripa u nas popularniji od Alana Forda. Stranice su na hrvatskom jeziku, sto mu gromova!

RATOVI ZVIJEZDA 76. PUT

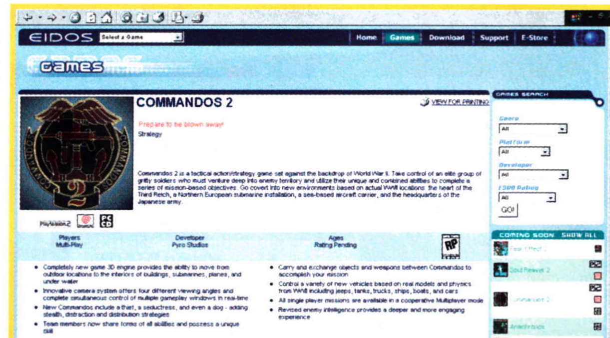
Najnoviju *Star Wars* pucačinu Lucas Arts će izbaciti na tržište početkom travnja, stoga će se svi *starwarsovci* gladni ovakvih naslova morati još malo strpiti.
I ova će igra, baš kao i desetak prije nje, obuhvatiti određeni isječak iz prve epizode Ratova zvijezda. U ovom slučaju to je Bitka za Naboo. Svaka sličnost s jednom drugom bitkom u jednoj drugoj galaksiji sasvim je slučajna. Sada možemo s veseljem ustvrditi da je gotovo cijeli film prenesen na računalne igre. Ne na jednu nego na deset. Čini se da još jedino nije prenesena scena meditacije mladog Obi-Wana, ali i to će ubrzo doći na red. Ne bojte se, ljubitelji ovog kultnog serijala, čika George ima za svakog ponešto. Inače, igru pokreće poboljšani engine po meni najbolje Star Wars igre *Rogue Squadron*. Bit ćete u ulozi izvjesnog Gavyna Sykesa, nadobudnog pilota s Nabooa koji će braniti svoj planet, i vidjet ćete svu raskoš filmskog Star Wars svijeta. Igra na PC dolazi kao konverzija s N64, što kod nekih odmah izaziva probavne smetnje, no pravi će je fanovi prihvatiti ne obraćajući pozornost na takve sitnice.
Jedan moj kolega razlikuje tri vrste zaljubljenika u filmske serijale: Ratovi zvijezda, Zvjezdane staze i Gospodari prstenova. Osobno sam poklonik Leoneovih vesterna, no to se očito ne broji.



http://www.lucasarts.com

POVRATAK OTPISANIH

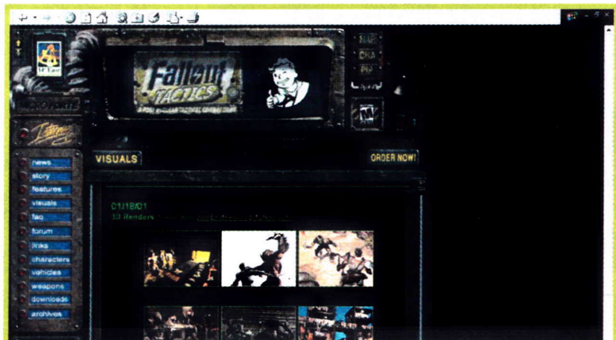
Godina 1998. - Commandos: Behind Enemy Lines. Godina 1999. - Commandos: Beyond the Call of Duty (expansion). Godina 2000. - Ništa. Godina 2001. - Commandos 2.
Ovako bi kronološki izgledao Eidosov razvoj ovog serijala. Davne 1998. *Commandos* je očaravao svojom inovativnošću i igrivošću. U svojem drugom nastavku donosi cijeli niz poboljšanja, barem po riječima španjolskih programera. Opet ćete sa šačicom specijalaca različitih osobina obavljati kompleksne zadatke iza neprijateljskih crta ne samo u Europi, kao što je bio slučaj u prvom dijelu, nego i na ostalim kontinentima zahvaćenim II. svjetskim ratom. Od neprijatelja, Nijemcima su pridruženi uvijek nasmijani Japanci, a u svojoj jedinici uz stare znance moći ćete vidjeti tri nova, vrlo neobična lika - lopova, zavodnicu i psa (!). Dotičnu bismo družinu prije povezali uz kakav FRP, al' dobro sad. Novost je da će ti likovi moći razmjenjivati oružja i stvari između sebe. Programeri nadalje hvale i potpuno novi 3D engine koji će omogućavati kretanje interijerima građevina, brodova, pa čak i pod morem. Sve građevine, vozila, odore i lokacije bit će vjerno prenesene, a posebno se ističe poboljšana inteligencija neprijatelja koja ni u prvom dijelu nije bila loša.
Sve to upućuje da će misije biti još teže i složenije nego u originalu koji je i na easy nivou bio prokleto težak.



http://www.eidosinteractive.com

RPG ILI ...

Nikad nisam volio RPG igre, međutim dosad na PC-ju nisam odigrao bolju od *Fallouta 2*, koji je nosio podnaslov *Post nuclear role playing game*.
Po svojoj je izvedbi pripadala žanru RPG-a, ali nije bilo nikakvih bitnijih odrednica koje obilježavaju taj žanr. Jasno, *Fallout* serijal ne odigrava se ni u kakvom izmišljenom svijetu nego na području današnje Kalifornije nakon nuklearnog rata i sve je u igri bilo do najsitnijeg detalja realno i logično objašnjeno. Zbog toga je u trećem nastavku podnaslov lukavo zamijenjen i sada glasi: *Post nuclear tactical combat game*. Programeri najavljuju bitno izmijenjenu igru u odnosu na prva dva nastavka koji su grafički bili gotovo identični. U *Fallout Tacticsu* veći će naglasak biti stavljen na borbu nego na obavljanje sitnih questova na koje smo navikli u prijašnjim inačicama. Radnjom je smješten između prvog i drugog nastavka i stavlja vas u ulogu pripadnika Čeličnog bratstva, organizacije koja nastoji saznati što se dogodilo s vojskom tzv. supermutanata. Zajedno s još nekoliko "braće" krećete u dugu potragu za njima. Za razliku od prva dva nastavka koji su se odigravali u Kaliforniji, treći se događa u istočnom dijelu SAD-a, točnije na području opustošenog Chicaga.
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel bi se trebao pojaviti na tržištu u prvom tromjesečju ove godine.



http://www.interplay.com

ORGANIZIRANI KRIMINAL

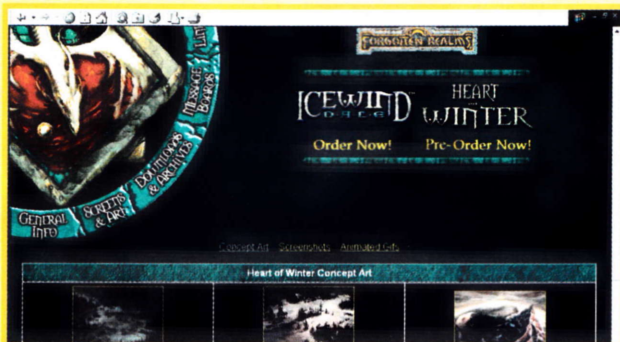
I drugi nastavak *Gangstersa* trebao bi se uskoro pojaviti na tržištu. Kakav će biti odjek i interes za nj ovisi ponajprije od *Mafije*, izravnog mu konkurenta.
Igra će ponovno biti smještena u nostalgične 30., zlatno doba američkog kriminala. Radnja je slična kao i u prvom dijelu. Potrebno je, krenuvši od nule, uspeti se do samog vrha zločinačke organizacije. Taj put je iznimno težak pa ćete u međuvremenu obavljati i najprljavije poslove za svojega bossa, unajmljivati ljude svakakvih profila - od automehaničara do plaćenih ubojica, prepoznatljivih po neizbježnom ožiljku preko pola lica. Bit će tu svega. Od podmićivanja drugih bandi i policije preko klasičnog rešetanja protivničkog bossa iz automobila u drugoj do pripremanja zasjeda konvojima s ilegalnom žesticom konkurentskih bandi. Uglavnom, sve ono što ste voljeli u filmovima i serijama tog žanra. Kretat ćete se u kompleksu od nekoliko gradova izmišljene države Temperance i u svakome od njih pokušati urezati što dublji trag. Programeri najavljuju gradove golemih razmjera sa znatno većom količinom detalja nego u prvom dijelu. Također izdvajaju i potpuno novi engine koji će pokretati igru.
Dvije najbolje igre te tematike izašle u kratkom vremenskom razdoblju zadovoljit će i one najtvrdokornije ljubitelje nabrijanih oldtimera, dobre cuge i lakih žena.



http://www.eidosinteractive.com

SJEVERNO OD ICEWIND DALEA

Black Isle programerska je kuća koja je pokupila već cijeli niz nagrada za svoja ostvarenja na području FRP-a. Gotovo da nismo stigli ni završiti golemi *Icewind Dale*, a već nam stiže njegov expansion pack.
Ono po čemu se *Icewind Dale* razlikuje od ostalih FRP igara je to što slijepo prati pravila AD&D-a. Ovdje će ona biti još dorađenija pa će neki likovi dobiti nove mogućnosti u tijeku borbe kao i nove spelove. Autori obećavaju da će svi oni koji su razvili svoj lik kroz *Icewind Dale* moći taj isti lik prenijeti u *Heart of Winter*. Nekih većih poboljšanja u odnosu na original nema. Grafika je nešto ispoliranija, dodani su novi likovi, spelovi, čudovišta te još nekoliko sitnica koje će zagriženim AD&D-ovcima biti dovoljan razlog za kupnju ovog expansion packa. Igru ćete započeti u Lonelywoodu, gradu smještenom sjeverno od karte na kojoj ste igrali *Icewind Dale*. Ona će biti podijeljena na pet glavnih područja s podosta jezovitih lokacija unutar svakoga od njih, tako da će atmosfera biti još mračnija. Igru će kao i original pokretati isti engine preuzet još iz *Baldur's Gatea 2*, tek neznatno izmijenjen i dotjeran.
Heart of Winter izlazi, pogađate, uskoro.



http://www.interplay.com

TAMNO PLEME

Dark Tribe naslov je novog, četvrtog izdanja nekad popularnih *Settlersa* u kojem moraju obraniti svoju zemlju od Tamnog plemena, mistične opasnosti iz svemira.
Kako to obično biva kada umornim programerima ponestane ideja za igru ovakvoga tipa, jednostavno se pozovu na nepredvidive izvanzemaljce i eto nove igre. *Settlersi* su iz nastavka u nastavak postajali sve dosadniji i neigriviji. Kako će proći ovaj, pokazat će vrijeme. Dok ovo čitate, vjerojatno se već pojavio i na tržištu. Poboljšanja u odnosu na prošle inačice očituju se u boljoj grafici, detaljnijem zumiranju te mnoštvu novih građevina, izuma i taktika. Bit će moguće izabrati jednu od četiriju strana - Rimljane, Maje, vikinge ili tajanstveno Tamno pleme. Naravno, svaka će strana imati sebi svojstvene građevine, oružje i slično, a pruža se mogućnost ujedinjavanja ostalih protiv Tamnog plemena. Programeri ističu da igra neće biti zahtjevna i da će biti dostupna svima onima koji su odavno zapustili svoja računala. Kakva god na kraju ispala, mogla bi se svidjeti ponajprije mlađim stratezima. Svi su likovi ljepuškasti, rumeni i debeli, tako da i u krvavoj borbi djeluju nevino. Uostalom, na nižespomenutoj stranici možete skinuti kratki demo, tzv. *Smack a Thief*.



http://www.bluebyte.net

CRNI MRAK

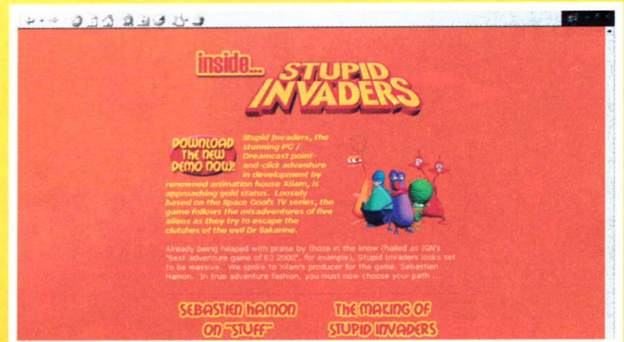
Točno prije 10 godina njemački je Blue Byte izdao prvu igru iz serije *Battle Isle*. Danas, 10 godina poslije predstavljaju nam šesti nastavak te svemirske sage.
Dark Space nam donosi: tri zaraćene strane, 18 različitih letjelica i instalacija kojima je moguće upravljati, 25 terenskih jedinica, kretanje golemim planetima, područjima meteora, orbitama i njihovih Mjesecima te crnim rupama, borbu na tlu gotovo jednako dinamičnu kao i onu zračnu, izviđačke i špijunske jedinice s mogućnošću otkrivanja neprijateljskih položaja, brojnosti i slabih točaka, izvanzemaljce uz čiju ćete pomoć mnogo lakše napredovati kroz igru budete li ih imali za saveznike, potpuno statističko praćenje karijere kroz brojeve misija, medalja i ubijenih neprijatelja, mogućnost detaljnog određivanja waypointova i ruta radi što lakšeg snalaženja u svemiru, različite načine na koje možete uspješno završiti igru, odličan tutorial prilagođen potpunim početnicima u ovakvim igrama, Internet stranice na kojima ćete moći skidati nove rase, letjelice, tehnologije i taktike, prekrasnu grafiku, čist zvuk i bogat multiplayer koji će moći objediniti nekoliko stotina online igrača.
Pusta obećanja? Vrijeme će pokazati...



http://www.bluebyte.net

PET PRIJATELJA U NOVOJ AVANTURI

Stupid Invaders je neobična avantura, potpuno drugačija od svih koje ste dosad igrali. Pratite petoricu priglupih izvanzemaljaca i njihove urnebesne dogodovštine na Zemlji.
Igra je pravo osvježenje u ionako osiromašenom žanru avantura upravo zbog humora u gegovima, glasovima i radnjama koje obavljaju ova petorica idiota. Stigavši na Zemlju, oni će raditi i najbizarnije stvari ne bi li pobjegli zlom doktoru koji ih, iz meni nepoznatih razloga, proganja. Grafika je prekrasna, živih boja, a sama radnja podsjeća na neki crtani film za odrasle kakvi su popularni u posljednje vrijeme. U ovoj avanturi teško da ćete zapeti na nekoj lokaciji jer djeluje jednostavno i primarni joj je cilj nasmijati igrača do suza, dok mozganje stavlja u drugi plan. Uostalom, zdrav razum nema ništa s tim jer ćete nađene predmete koristiti na najluđe načine. Npr. novine je potrebno nasapunati, baterijsku svjetiljku pojesti itd. Upravo zbog takvih nebuloza vjerujem da će igra pronaći svoj put do CD ROM-ova igrača željnih nečega novog, originalnog i bolesno smiješnog. U konačnici će donijeti gomilu kvalitetnih videosekvenci, više nego ijedna avantura dosad, hvale se programeri.



http://www.ubisoft.com



KINOPREMIJERA

MRAK FILM

Scary Movie, **2000., komedija** ■ **redatelj** Keenen Ivory Wayans ■ **gl. uloge:** Carmen Electra, Dave Sheridan, Shawn Wayans





Kad studentici Drew (Carmen Electra) zazvoni telefon, a čovjek u crnoj kapuljači i bijeloj maski je gleda iz dvorišta, kreće ludilo nazvano *Mrak film*, parodija na sve kinohitove u proteklih desetak godina. Frape *Vriska, Znam što si radila prošlog ljeta*, *Matrixa*, *Blairwitch projekta* i još mnogih naslova izmiješan je u sat i pol zabave koja je u samo tri dana prikazivanja zaradila gotovo 50 milijuna dolara te postala najisplativijom parodijom svih vremena. Redatelj Keenen Ivory Wayans (autor legendarnog *Ne budi zločest dok ispijaš juice u kvartu*) okupio je dobitnu ekipu glumaca na čelu sa svima dragom Carmen Electrom i zakuhao suludu mješavinu ključnih scena iz svih navedenih filmova, te ismijao sve što se moglo u Hollywoodu. Naravno, o nekim dramskim okosnicama radnje nema ni govora, no *Mrak film* vraća na velika platna već pomalo zaboravljeni žanr komedije kakvu u kinima nismo gledali još od vremena Snipesovih *Golih pištolja*. Kroz cijeli se film isprepliće crni humor, seksualne aluzije, vulgarne šale, pušenje droge i sveopći razvrat. Početak prikazivanja u hrvatskim kinima popratit će nova i tematski odgovarajuća pjesma "Mrak" zagrebačkih hip-hopera Nereda i Stoke za koju je snimljen i videospot. Hrvatska premijera je 22. veljače.



KINOPREMIJERA

HANNIBAL

Hannibal, **2001., horor triler** ■ **redatelj** Ridley Scott ■ **gl. uloge:** Anthony Hopkins, Julianne Moore, Francesca Neri





Deset godina nakon završetka priče *Kad jaganjci utihnu* stiže i *Hannibal*, trenutačno hit br. 1 u svim američkim kinima. Anthony Hopkins ponovno utjelovljuje psihopatskog ubojicu Hannibala Lectora koji, privučen novinskim napisima vezanim za njegovu posljednju ljubav, dolazi u kontakt s ljupkom agenticom FBI-ja Clarice Starling (Jodie Foster ovaj put nije prihvatila ulogu pa gospodičnu Starling tumači Julianne Moore). Ljubav započeta uz pomoć velikog komada pleksiglasa iz prvog nastavka rezultirat će scenom večere koju mnogi već proglašavaju antologijskom, dok joj oni slabijeg želuca subjektivno odriču takav status. Bez obzira na sve, publika i kritika ima podijeljena mišljenja, a na potpuniji prikaz *Hannibala* sačekajte do početka domaće distribucije.



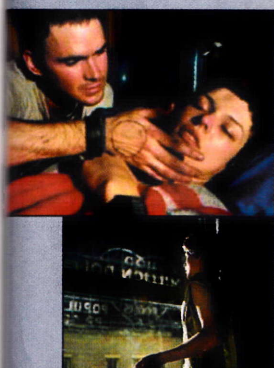




VIDEOPREMIJERE

HOTEL OD MILIJUN DOLARA

***The Million Dollar Hotel*, 2000., drama** ■ **redatelj** Wim Wenders ■ **gl. uloge:** Mel Gibson, Milla Jovovich, Jeremy Davies



Najnoviji (ali ne i posljednji) film Wima Wendersa je priča o skupini ljudi koja živi u ofucanom hotelu poznatijem kao " The Million Dollar Hotel". Iznenadna smrt jednog od stanovnika, narkomana Izzyja, te upletanje agenta FBI-ja Skinnera (Mel Gibson) u njihove međuljuske odnose pokrenut će rasplet intriga i otkriti neke nove priče o svakome od njih. Okosnicu čini neobično prijateljstvo glavnih likova, Tom Toma (Jeremy Davies), koji priča cijelu priču, i Eloise (Milla Jovovich), "anđela s ulice", oko čijeg se odnosa razvija cijeli zaplet. Činjenica da je preminuli narkoman sin multimilijardera će stvoriti dodatnu zbrku, a Wendersove uobičajene minijaturne forme će učiniti da gledatelj film prezreno odbaci ili ga doživi kao remek-djelo, sredine nema. Napominjemo da glazbu potpisuje uvijek vrijedni U2 Bono, ogovoran i za samu ideju filma.

PLANET TAME

***Pitch Black*, 2000., ZF** ■ **redatelj** David Twohy ■ **gl. uloge:** Vin Diesel, Radha Mitchell, Cole Hauser



Prošlogodišnja uspješnica po broju prodanih kinoulaznica u nas odlikuje se zanimljivim snimateljskim rješenjima i dosad neviđenim zapletom (aha). Svemirska letjelica (posada: djevojka, crnac, opasni zatvorenik, njegov čuvar, ostali stereotipni likovi) pada na nepoznati planet, suočivši se s neugodnim otkrićem o prastanovnicima nebeskog tijela na koje su grubo aterirali. Alieni su poprilično zloćudni, vole ljude na svakakve načine, a tijekom filma ćemo saznati ponešto i o anatomiji izvanzemaljaca. *Planet tame* stvara atmosferu igrajući se osvjetljenjima, a antologijska scena ulaska drugog planeta u orbitu je dovoljno dobar razlog za gledanje ovog filma. Dva sata možete potrošiti i na mnogo lošije načine.

DVD PREMIJERA

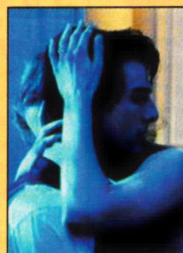
OČI ŠIROM ZATVORENE

***Eyes Wide Shut*, 1999., drama** ■ **redatelj** Stanley Kubrick ■ **gl. uloge:** Sam Douglas, Tom Cruise, Nicole Kidman



Najnezahvalniji zadatak na svijetu je predstavljanje filmova Stanleya Kubricka. Najkontroverzniji redatelj druge polovice 20. stoljeća umro je prije nego li je završio svoje posljednje remek-djelo, bizarnu dramu koja propitujući odnose između muža i žene propituje gledatelja o njemu samome. Kad supruga Alice (Nicole Kidman) povjeri svoje seksualne fantazije mužu, doktoru Harfordu (Tom Cruise), rađa se opsesija koju je teško kontrolirati. Cruise i Kidman briljiraju u ulogama bračnog para rastrganog između samih sebe i tajni koje svaki odnos skriva, dok je redateljski doprinos priči suvišno opisivati. Kubrickov opus govori sam za sebe.







SVIJET FILMA

Oscar 2001.

Ovogodišnja, 73. dodjela nagrada Američke filmske akademije već je u procesu nominacija donijela popriličan broj iznenađenja, i to u najvažnijim kategorijama. Uz pretpostavljane nominacije naslova poput *Gladijatora* Ridleya Scotta i *Erin Brokovich* Stevena Soderbergha, značajan broj nominacija, čak njih 10, dobio je film *Tigar i Zmaj* (Crouching Tiger, Hidden Dragon), tajvanskog redatelja Anga Leeja. Ljubavna priča smještena u 19. stoljeće isprepliće se s dosad vizualno najimpresivnijim scenama borbe i fizičkog kretanja junaka u ijednom filmu. Koreografiju poteza je osmišljavao i nadgledao Yuen Wo-Ping (autor koreografija u *Matrixu*), a rezultat su iznenađujući kadrovi letenja i skokova koji prkose gravitaciji. Osim nominacija za najbolji film, režiju, fotografiju, kostimografiju i glazbu, *Tigar i Zmaj* je nominiran i kao najbolji film iz neengleskog govornog područja te za najbolji scenarij, montažu, pjesmu iz filma i umjetničko vodstvo. Koliko će nominacija *Tigar i Zmaj* potvrditi, doznat ćemo 25. ožujka.



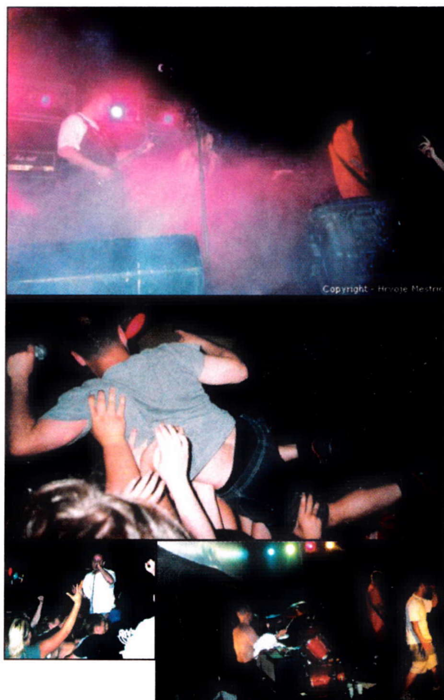


Golden Raspberry 2001.

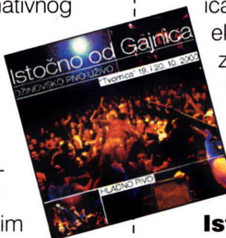
Dan prije dodjele Oscara, pod predsjedanjem Golden Raspberry Award Foundationa, održava se dodjela nagrada za najgori film godine. Na tom već tradicionalnom, 21. po redu događanju bit će dodijeljene malinice u devet kategorija svima onima koji su, po mišljenju stručnog ocjenjivačkog suda, bili dovoljno loši da nagradu i dobiju. Najviše nominacija (čak 8) ima scientističko-znanstveno-fantastični ep Johna Travolte *Battlefield Earth*, uključujući one za najgori film, najgoru glumu, najgori scenarijo i najgoru režiju, a prate ga nastavak *Blairwitch Projecta, Book of Shadows*, nastavak Flintstonesa *Flintstones in Las Vegas*, kao i Schwarzeneggerov *Šesti dan*. Konačne odluke 503 člana ocjenjivačkog suda bit će pročitane na tiskovnoj konferenciji 24. ožujka, a nagrade neće biti uručene jer ih, po riječima organizatora, "ove godine niti jedan film nije vrijedan".

Dancing Bear

HLADNO PIVO
ISTOČNO OD GAJNICA



Domicilni punk rock veterani poznatiji pod lucidnim imenom i prezimenom Hladno pivo, nositelji dvaju Porina u kategoriji najboljeg alternativnog (što god to značilo) albuma i ponosni žitelji Gajnica, jednog od najzapadnijih zagrebačkih kvartova, odlučili su pomaknuti svoje "dlakave guze" ponešto istočnije i dvodnevni koncertni urnebes upriličen u Tvornici objaviti u obliku živog albuma. Osim što zasigurno ulazi u Guinessovu knjigu rekorda kao "najbrže objavljeni heteroseksualni koncertni album u ljudskoj povijesti", **Istočno od Gajnica** nam nudi koloplet najvećih uspješnica Hladnog piva, nadasve poštenu i autentičnu živu svirku bez studijskih ispeglavanja i nasnimavanja, mnoštvo gostiju i dvije sasvim nove i dosad neobjavljene pjesme. Iskričava jezičavost, dvoipolminutne glazbene ekspolozije i goleme količine zdrave zaje..ncije su već tradicionalni sastojci u spravljanju Hladnog piva, u što su se mogli uvjetiti svi koji su bar jednom nazočili njihovom koncertu. Za sve ostale jedan dobronamjeran i nadasve koristan savjet: nabaviti **Istočno od Gajnica**, slušati, slušati, pa opet - slušati, poraditi malo na tjelesnoj kondiciji, dobro uvježbati **pogo** i **stagediving** te se tako pripremljeni otputiti na jednu od predstojećih svirki Mileta i pripadajeće mu družine. Znojenje zajamčeno, a o dobroj zabavi da i ne govorim!



END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

ECM/Dinaton

CHARLES LLOYD
The Water Is Wide

Zvuči otrcano, ali nemoguće je riječima opisati glazbu jednog od najboljih saksofonista današnjice. Čovjek koji je sedamdesetih, na vrhuncu karijere, "puko" i odjahao putovima Tibeta. Kad su ga već svi zaboravili, vratio se sredinom osamdesetih, počeo snimati za renomirani ECM i podario nam sedam predivnih albuma. Uopće nije bitno na koji ćete nabasati, poslušati i očarani nabaviti, mi vam predstavljamo posljednji koji je, u stilu prethodnika, osvojio gomile nagrada specijaliziranih časopisa. Lloydov kvintet svira lagano, virtuozno, genijalno, prekrasno, uglavnom sve ono što očekujemo od najljepšeg *jazza*. Majstor balada nije samo poznat po svojoj svirci nego i po tome koliko slobode ostavlja ostalim članovima sastava. Ako tek počinjete slušati *jazz*, ovo je idealan CD, ako ste ga već pomalo slušali, onda je suvišno preporučivati; u dvije riječi: nabavite, nabavite.

Def Soul/ Aquarius Records

MUSIQ SOULCHILD
aijustwanaseing

Za ovaj album R&B znalci kažu (a zašto im ne vjerovati?) da je najbolje ostvarenje filadelfijskog *soula* u posljednjih 25 godina. Ako znate da odande potječu Boyz II Men, Jill Scott, Jazzy Fantasies i No Question i usput volite R&B te *soul* vibre, onda će vam se svidjeti i ovo djelce gosn. Musiqa. A u press materijalu piše da je toliko romantičan i seksi da će poboljšati vaš seksualni život i da će se uz njega začinjati dječica... Oprez.



Tommy Boy / Dinaton

EVERLAST
Eat At Whitey's

Čika Everlast je nakon opakog repanja u skupini House of Pain zaplovio u nešto mekše vode hip-hopa i *bluesa* izdavši evo već drugi album u tom štihu. Naravno, skupio je hrpu poznatih kolega među kojima se našao i sad već pomalo ocvali Carlos Santana. Rezultat je slušljiv, ali ne i pretjerano različit od prethodnog albuma. Ako vam se svidio *Whitey Ford Sings the Blues*, svidjet će vam se i *Eat at Whitey's*. A za sjećanje na stare dane, tu je malo žešći duet s B-Realom iz Cypress Hilla.



Novi Wilco ovoga ljeta Jeff Tweedy, frontman *Wilca*, najavio je novi album koji bi trebao izaći krajem proljeća/početkom ljeta. Najbolji *band* iz Chicaga završio je snimanje materijala u siječnju. Od 20 snimljenih pjesama u završnoj bi se inačici trebalo naći 12 - 16 izabranih, a ime albuma je zasad nepoznato. To će biti šesti *Wilcov* uradak, uključujući i dva (*Mermaid Avenue*) snimljena s Billyjem Braggom na kojima su obradili neobjavljene pjesme legendarnog Woodyja Guthrija.



John Hammond Jr. svira i pjeva pjesme Toma Waitsa Česta suradnja na dosadašnjim snimkama delta bluesera Johna Hammonda Jr. i Toma Waitsa morala je uroditi i većim projektom; na novom CD-u Hammonda Jr. nalazi se 11 standarda Toma Waitsa koji ga na većini njih prati

Koncert

NOIZE IN FASHION ILI HENDRIX IS NOT DEAD



Nakon desetljeća totalne pomrčine kulture u metropoli i domovini, kraj prošlog i početak novog tisućljeća ipak budi nade da nismo slijepo crijevo na jugoistoku Europe. Zahvaljujući poduzeću Kormoran Music & Travel (www.kormoran.org), koje je valjda jedino koje ne trči samo za zaradom, prošle smo godine imali nekoliko kvalitetnih koncerata i, zamislite, kazališnih predstava, a i ova je započela tako - gostovanjem "velikobritanske" Disciplin A Kitschme (www.disciplinAkitschme.com)., u Zagrebu 16. i 17. veljače te 9.2. u Rijeci i 10.2. u Puli. Sir Black Tooth nekad poznatiji kao Koja, definitivna reinkarnacija Jimija Hendrixa na bas gitari,



Gofie Bebe crna, esencijalna ljepota u velikom pakiranju na vokalu, i Will, devetnaestogodišnji skateboarder na bubnjevima, pokazali su nam kako se preciznom upotrebom minimalnog broja instrumenata i maksimalnom energijom radi vrhunski rock 'n' roll doživljaj iznimne audiovizualne punoće. Ko se nije skrio, otpuhan je bio...

Aquarius Records

LAGANO, LAGANO

...the finest collection of croatian club music

Od "čak 3 nove kompilacije" u mogućnosti smo opisati samo CD broj 1, posvećen hrvatskoj elektronskoj glazbi u kojoj nalazimo elemente plesnog i ambijentalnog utjecaja. Ima tu svega... *drum & bassa, break beata, housea*.. ukratko, za svakog ponešto. Imena na CD-u su uglavnom nepoznata široj publici, no to ne umanjuje vrijednost kompilacije. Idealno za ljetna izležavanja na plaži uz pijuckanje omiljenog pića u društvu oskudno odjevenih komada.



Universal/Aquariuis Records

CALEB

Fear Of Success

Ima li mladi Caleb razloga bojati se neuspjeha? Produkcijskom ispeglanošću, prvijenac nepoznatog newyorškog Kanađanina najviše podsjeća na uspješne *pop-rock* albume osamdesetih, i to mu uopće nije mana. Vantrendovski autorski pothvat koji iznenađuje svojom svježinom, a uz to i vrlo slušljiv. Nekoliko hitova s ploče sigurno ćemo čuti na radiju, a Calebu ionako nije bio cilj napraviti intergalaktički popularan album. Inače bi imao razloga za strah.



gitarom, glasom i stasom. *Heart Attack and Vine, 16 Shells from a Thirty-Ought Six i Jockey Full of Bourbon* samo su neke od njih, uključujući i novospjevanu *Fannin Street*. *Wicked Grin* je 28. album 58-godišnjeg bluzera koji je svojim glasom uljepšao i mnoge druge ploče kao što su Dylanova *Bringing It All Back Home* (1965.) i Stevie Ray Vaughanova *Soul to Soul* (1985.).

Zabranite nam ovo! Britanski *punk-pop* anarhisti Chumbawamba na svojem su chumba.com siteu objavili neautorizirani *mix* Metallice, Eminema, Dr. Drea, Beatlesa i Madonne. *Band* nas ohrabruje na skidanje pjesme koju ćemo podijeliti s prijateljima: "Besplatno skidanje i razmjenjivanje glazbe neće ubiti glazbu, ne, ubit će je industrija koja ne mari za kreativnost nego razmišlja samo o funtama i dolarima", izjavio je vokal sastava Dunstan Bruce.

VIJESTI

Glazbenici za Oscara Dok *Gladijator* bahato osvaja nominacije u 12 kategorija uoči dodjele Oskara, među glazbenicima vlada prilična gužva u jednoj jedinoj - za originalnu skladbu iz filma. Glavne nade su Bjork u duetu s Radioheadom Thomom Yorkom (*Dancer in the Dark)*, Bob Dylan (*Wonder Boys*), Sting i David Hartley (*The Emperor's New Groove*), Randy Newman (*Meet the Parents*) i trojac Jorge Calandrelli, Tan Dun i James Schamus za hvaljeni *Chrouching Tiger, Hidden Dragon*.

Kako snimati na Kubi? Da snimanje na Kubi nije jeftin hobi dokazuje primjer Rya Coodera koji je za svjetski hit album *Buena Vista Social Club* platio kaznu od 25.000 $ jer je radio u zemlji koja je pod američkim ekonomskim embargom. Poučen iskustvom, Cooder je za novo snimanje (dovršeno pretprošle subote) u Havani napravio bolju računicu: 10.000 $ doniranih Hillary Clinton za njenu senatorsku kampanju riješilo je probleme embarga i dozvola. Srećom, naši dečki iz Kubisma nisu imali takvih problema (makar Sfezziju ne treba stavljati bube u uho).

Napsterovi dani odbrojani? Nakon nove sudske odluke po kojoj bi se zaštićeni materijali ipak naplaćivali, Napsterova sapunićasta rašomonijada ulazi u novu rundu. Napsterov osnivač Shawn Fanning izjavljuje kako oni više nemaju pojma što to sud još hoće od njih. Istodobno, u Davosu je izjavio kako će Napster morati početi naplaćivati, barem minimalno, svoje usluge. Poruka je jasna: iskoristite zadnje dane *downloadanja* Napsterom i potražite neki drugi *site* sličnih usluga.



Mix Master Mike na filmu? Gramofonski virtuozo Mix Master Mike radit će glazbu za film *Jails, Hospitals and Hip-Hop*. Film je adaptacija *one man showa* glumca i pisca Dannyja Hocha koji je svoj performnce izvodio u kazalištima, bolnicama i zatvorima diljem Sjedinjenih Američkih Država ne bi li pokazao koliko je *rap* postao dio američke kulture. "Bio sam u zatvoru i u bolnici, a kako sam oduvijek želio snimiti glazbu za film, ovo je savršena prilika", kaže Mix Master Mike. "Mislim da je psihotična i psihodelična glazba idealna za takve scene, jer svatko tko je zatvoren mora izludjeti." Premijera *Jailsa* zakazana je 30. ožujka u New Yorku.

Poslušajte Nick Cavea Najnoviji album Nicka Cavea i Bad Seedsa, *No More Shall We Part* može se poslušati na www.nickcave.net. *Site* nudi 40 sekundi preslušavanja svake od 12 pjesama, pa ako vas to može natjerati na kupnju CD-a, samo navalite. Inače, ovo je jedanaesti studijski album Nicka opskurnog.

Radiohead live! Radioheadove stranice na Capitol Recordsu imaju *live* verzije pjesama s Kid A; *Permanent Daylight, The National Anthem, Everything in Its Right Place i Morning Bell* nude nam se besplatno. Skinite ih i uživajte.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

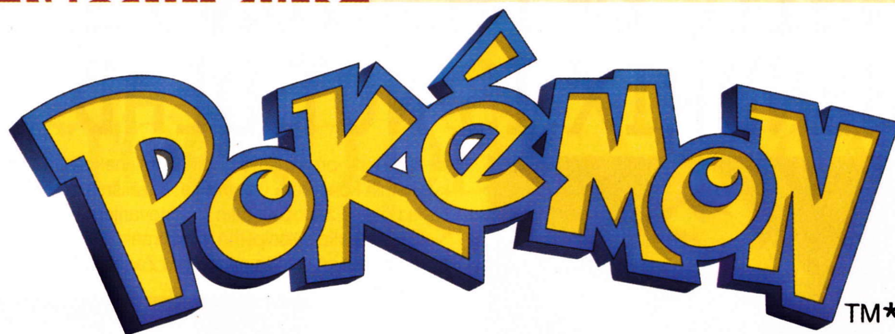
Želite li Istočno od Gajnica, dovoljno je izrezazi nagradni kupon i poslati ga na našu adresu. Ime sretnog dobitnika bit će objavljeno u idućem broju.



Autori rubrike: Zvonimir Mozer, Matija Kessler, Ladislav Župančić, Alen Magdić

Dobre vijesti za sve poklonike TCG, RPG i obiteljskih igara te one koji će to postati, Hacker od ovog broja uvodi rubriku koja će pratiti zanimljivosti iz tog svijeta. Za one koji nisu upoznati s istima, evo kratkih objašnjenja: TCG (Trading Card Game) je tematska igra skupljanja karata u kojoj s dosta znanja i vještine treba poraziti protivnika; RPG (Roleplaying Game) je igra zamišljenih uloga u kojoj se igrač nalazi u imaginarnom svijetu u ulozi čarobnjaka, ratnika ili nekog drugog u beskrajnim avanturama; obiteljske igre donose mnogo zabave vama i cijelom društvu s kojim igrate. Rubriku pripremaju ljudi koji su i sami igrači, uključujući i dva posljednja prvaka Hrvatske u Magicu.

PREDSTAVLJAMO



TRADING CARD GAME

U ovom broju dotaknut ćemo se trenutačno najpopularnije TCG igre u svijetu - Pokemon TCG. Pokemoni su misteriozna stvorenja koja kroz igru obučavate za borbu protiv protivničkih pokemona da biste dokazali da ste najveći trener pokemona svih vremena. Pravila su vrlo jednostavna i potrebno je vrlo malo vremena da bi se naučila. Svaki igrač mora imati špil od 60 karata, a igra počinje kad vi i vaš protivnik povučete 7 karata. Potom stavite osnovnog pokemona u arenu (aktivni pokemon), ostale na klupu, a sa strane odvojite 6 nagradnih karata. Možete staviti jednu energiju po krugu na svog pokemona da bi on mogao izvesti neki od svojih napada. Uz te karte, postoje još i evolucijske, pretvaraju vašeg pokemona u još većeg i snažnijeg, te treneri koji vam pomažu da pobijedite i pomognete svojim pokemonima. Kada jedan od pokemona ima ozljedu jednaku njegovim životima, onesvješten je i izlazi iz igre, a na njegovo mjesto dolazi pokemon s klupe. Svaki put kad onesvijestite protivničkog pokemona, povucite jednu nagradnu kartu. Pobjednik postajete kad protivnik više nema pokemona na stolu ili kad povučete sve nagradne karte. Pravila za Pokemon TCG možete naći u bilo kojoj trgovini koja prodaje ovu igru, besplatna su! Zašto igrati Pokemon? U prvom redu mora se napomenuti da je Pokemon idealna prilika za razvijanje i učenje novih vještina. To se ponajprije odnosi na razvijanje intelekta i novog načina razmišljanja tijekom igranja, građenja setova i prepoznavanja interakcije između karata. Kao i šah, potiče razvoj tih vještina i uvodi vas u svijet strateškog razmišljanja. Uza sve to, igra potiče druženje među igračima uz nezaboravnu zabavu. Zbog svoje popularnosti, igra je zazvala mnoge reakcije, a najviše je odjeknula Papina izjava da je Pokemon dobar za djecu. Topla preporuka za ulazak u svijet TCG-a.





DECK MJESECA

Damir Roso - *Ankh Tide*



4 Boomerang
4 Hoodwink
4 Tangle wire
3 Ankh of Mishra
4 Glowing anemona
4 Howling mine
4 Opt
4 Parallax tide
1 Overburden
1 Trade routes
2 Air elemental
1 Rhystic deluge
4 Rishadan port
2 Rath's edge
1 Dust bowl
17 Island

SIDEBOARD
4 Withdraw
3 Overburden
1 Juntu stakes
4 Daze
1 Wash out
1 Air elemental
1 Millstone

"Deck je dobar jer se može nositi sa svima u Type II formatu. To je u osnovi kontrolni deck koji koristi combo Ankh Tide. Najjača karta u decku je Howling Mine koji, kad je uveden u igru, udvostručuje snagu decka, a kad su dva na stolu, igra je 99% dobivena."

TOP 10 RPG

1. **Wizards of the Coast: Dungeons & Dragons (D&D 3rd edition)**
2. Steve Jackson's Gurps
3. White Wolf's Vampire : The Masquerade
4. Ars Magica
5. Chaosium's Call of Cthulhu
6. Battle Tech
7. Paranoia
8. Kult Legions of Darkness
9. FASA Shadowrun
10. West End's Star Wars



TOP 10 TCG

1. **Pokemon**
2. Magic: The Gathering
3. Young Jedi
4. Legend of the Five Rings
5. Sailor Moon
6. Star Wars
7. Vampire: The Eternal Struggle
8. Rage
9. Dragonball Z
10. Star Trek

TURNIR REPORT

PLANESHIFT PRERELEASE U ZAGREBU



Jedna od glavnih prednosti Magica u odnosu na slične igre su česte promjene koje igru čine svježom i zanimljivom. U tom procesu glavnu ulogu imaju nova izdanja. Svako novo izdanje sa sobom donosi i Prerelease turnire na kojima igrači igru mogu vidjeti i zaigrati je prije nego se pojavi u slobodnoj prodaji. Prerelease turniri su već tradicionalno najpopularniji i predstavljaju događaj veći i od samog turnira. Tako je bilo i s Planeshift prerelese turnirom koji je održan 28.1.2001. u Zagrebu, istodobno sa stotinama drugih diljem svijeta. Nastavljajući niz sve većih turnira, privukao je rekordnih 89 igrača iz Zagreba pa i ostatka Hrvatske unatoč činjenici da su slični turniri održani i u Rijeci, Osijeku i Vinkovcima.

Možda se pitate što je tako posebno kod tih Prerelease turnira da privlače više igrača nego ostali. Osim novog izdanja, to je zasigurno jedinstveni pristup koji ih razlikuje od ostalih turnira. Dok je na većini turnira samo natjecanje (i, naravno, želja za pobjedom) glavni razlog za igranje, na Prerelease turnire nitko ne dolazi vođen isključivo tom idejom. Prerelease turniri su ponaprije prilika da upoznate nove ljude i odigrate s njima prijateljsku i opuštenu partiju, a na kraju možda budete i nagrađeni (u ovom slučaju prvih 32).

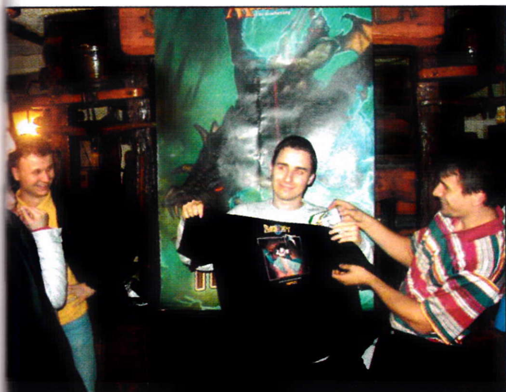
Prijateljski ili ne, na kraju sedam rundi samo jedan igrač može pobijediti, a ovaj put to je uspjelo u posljednje vrijeme našem ponajboljem igraču Luki Gašparcu. Čestitamo! I nadam se da se vidimo na nekom od budućih Prerelease turnira , o kojima ćete moći pročitati na ovim stranicama.

Liga & open play

Uskoro kreću dvije lige na nacionalnoj razini pod pokroviteljstvom Wizards of The Coasta, Magic The Gathering liga i RPGA: D&D liga, a najavljena je i liga Pokemona. Koje su prednosti igrača koji igra ligu? Kao prvo, moći će sudjelovati na mnogim turnirima i osvojiti vrijedne nagrade. Moći će s lakoćom pronaći nove partnere za igru, razmijeniti karte i možda ostvariti uspjeh na nekom od velikih svjetskih turnira. Informacije o ligama možete dobiti na webu, a moći ćete čitati o tome i u Hackeru.

LINKOVI

www.lminfo.hr/magic - najbolji i najinformativniji domaći site o Magicu
www.irts.si/magic - saznajte što se događa na slovenskoj Magic sceni
www.lminfo.hr/D&D - saznajte gdje se igra i povežite se s drugim igračima
http://x.srk.fer.hr - prvi hrvatski site za D&D





NOVOSTI

[1d20 System] Jedna od važnijih vijesti vezanih uz WotC je ta da su dopustili uporabu svog patentiranog 1d20 sustava svima zainteresiranima. To zapravo znači da bilo tko može upotrijebiti 1d20 sustav i napraviti svoj sustav, rule book, expasion ili nešto treće i čak ga komercijalno prodavati, ali to mora prijaviti WotC-u i staviti njihov logo na svoj prozivod. Primjer uporabe 1d20 sustava je Bestriary od firme Swords & Sorcery koji je još jedan Monstruos Manual za D&D 3rd edition!

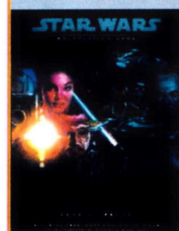
[D&D League] D&D League će biti sankcioniran od strane RPGA. U prijevodu to znači da će svi bodovi osvojeni na turnirima u Hrvatskoj ulaziti na svjetsku ljestvicu. Bogat fond nagrada očekuje sve koji će se natjecati na turnirima, a jedini uvjet je posjedovanje D&D 3rd edition Players Handbooka. Kreće uskoro!

[Bliži se Sferakon...] Najveća hrvatska ZF i gamerska konvencija Sferakon 2001. održat će se od 20. do 22. travnja 2001. u Zagrebu na Fakultetu za elektroniku i računarstvo (Unska 1). Bogatstvo sadržaja jamči da će privući rekordan broj ljudi, a izdvojit ćemo pokroviteljstvo Wizards of the Coasta i mnoštvo turnira, demonstracija i predstavljanja novih proizvoda te, naravno, mnogobrojne nagradne igre. Pročitajte više u idućem broju.

SFERAKON

[...a Istrakon je već ovdje!] Datum: 23.- 25. ožujka 2001. Mjesto: Pazin, Spomen dom, Šetalište pazinske gimnazije. Održat će se dva velika turnira. U petak u 20 sati počet će turnir u D&D 3rd editionu, a u subotu će se s početkom u 11 sati održati veliki Team turnir u Magic the Gatheringu (tri igrača u momčadi). Tijekom cijele konvencije održavat će se predstavljanje igre Pokemon TCG. Više o tome na www.lminfo.hr/magic.

[Star Wars] Na sam spomen Star Warsa svima odmah na pamet padne Star Wars (SW) trilogija filmova i kadrovi iz Star Wars: The Phantom Menacea. Tko od nas nije želio primiti Light Saber u ruke i suprostaviti se Darth Vaderu na Death Staru? Ili možda sjesti u kabinu X-winga i bježati od Imperije u polju asteroida? S novim WotC-ovim proizvodom Star Wars Core RPG-om sada je i to moguće. Temeljen na 1d20 sustavu i 3rd Edition D&D pravilima, SW Rulebook vam omogućava kreiranje krijumčara, vojnika, pilota pa sve do moćnih jedija ili možda Dark Lordova Sitha. U jednoj knjizi su objedinjeni Players i Gamemasters rulebook, a nadolazeći expansion packovi jamče sate roleplayinga u Star Wars svijetu. Definitivni best buy za sve SW fanatike, proizvod koji je znatno bolji od već postojećeg SW od West End Gamesa.



NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

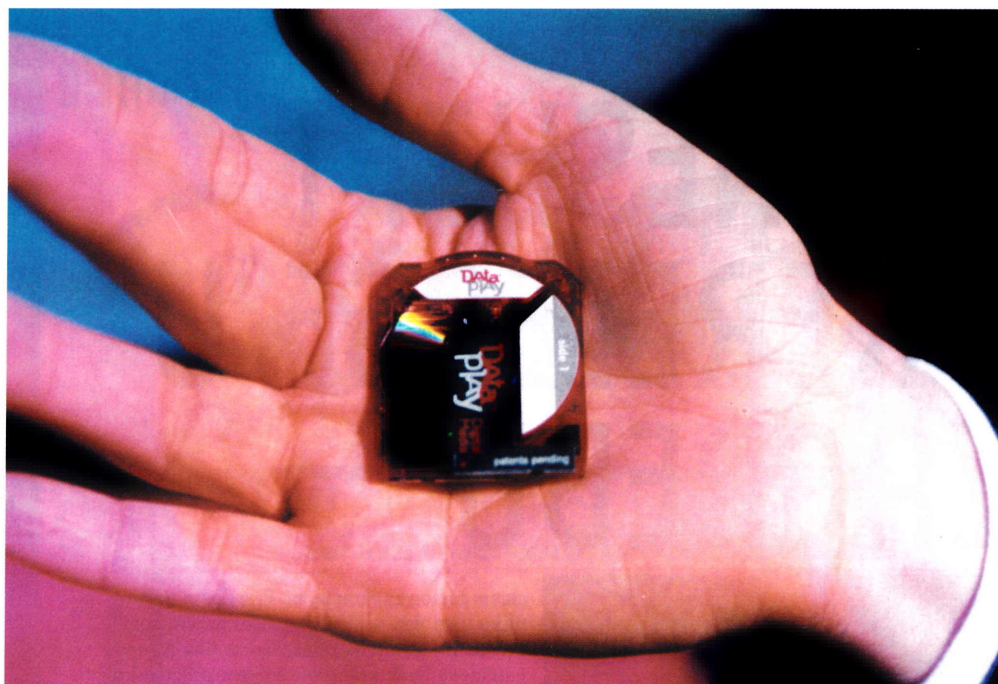
LM Informatika, zastupnik WOTC-a za Hrvatsku poklanja izvučenom sretniku 3 Magic majice. Izrežite kupon, pošaljite ga na našu adresu i čekajte...



www.lminfo.hr

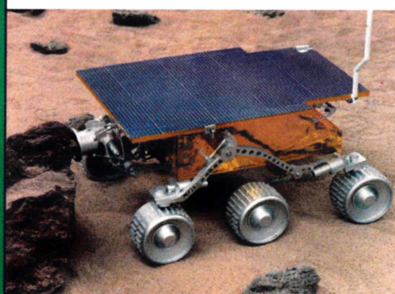
Na ovogodišnjem CES-u, sajmu potrošačke elektronike, predstavljene su sitnice koje će nam idućih godina mijenjati način života. Izdvajamo najzanimljivije





Zip je mrtav, živio DataPlay

DataPlay digital media (DPD-500) je sićušni 500MB disk namijenjen spremanju različitih digitalnih podataka za, PAZITE OVO, mobilne telefone (!?), digitalne kamere PDA, različite playere, digitalne kamere. Na takav DataPlay stane 11 sati MP3 glazbe, 5 sati CD glazbe ili 160 slika velike rezolucije, 2 sata MPEG 4 videa. Cijena? 5$!!!



Alo, Hjuston!

Statusni simbol hrvatskog *yupiea* nije više *grand cherokee* nego letjelice za istraživanje Marsove površine. Dokaz da je uistinu riječ o statusnom simbolu svakako je i ograničena serija ovih vozila i cijena: samo za bogate 300.000.000 US dolara (s višestupanjskom raketom), a za one plićeg džepa 125.000.000 US dolara (samo vozilo i modul za slijetanje na Mars). Samo da vidite izraz zavisti na licima vaših tobožnjih prijatelja (za to su naučnici primarno i namijenili kamere na ovom vozilu) kad pošaljete ovog ljepotana u videoteku po najnoviji film.



Samo za uzgajivače "marice"...

Ako u razredu imate čudaka koji ima ovakav sat, znajte da taj sigurno posjeduje tajnu plantažu gdje potajno uzgaja travu u strogo medicinske svrhe te vrši najkompliciranija znanstvena ispitivanja. Na profin upit, gdje ide s takvim satom, on spremno odgovara: "U crkvu! (naravno, rastafarijansku op.a.). A sat mi treba da odredim točan položaj trav..., ovaj crkve!"



Hy Mr. Spock!

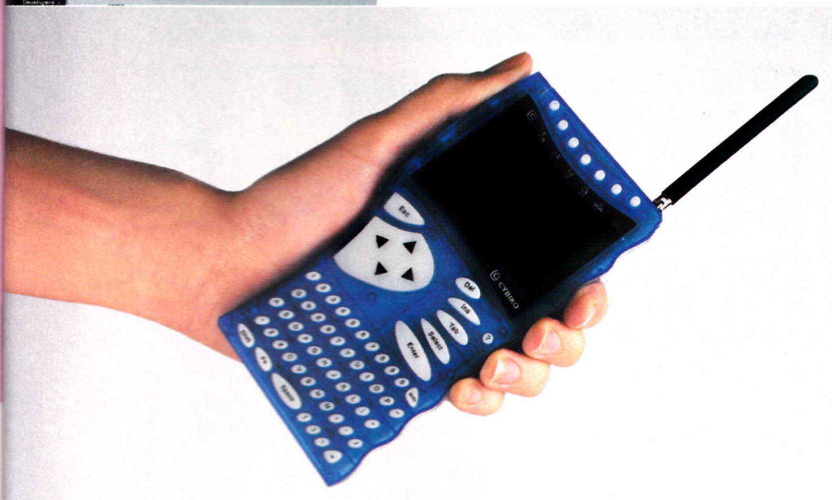
***Watch Phone* je prvi mobitel smješten u ručni sat, uređaj koji smo donedavna gledali u ZF filmovima. Ovaj maleni i lagani uređaj teži svega 50 grama, a osim funkcije sata ima 30-ak naprednih funkcija i mogućnosti, među kojima su upravljanje glasom, vibro-alarm, priključak za slušalice, adresari itd... Maleni LCD pokazivač služi nam za interakciju s telefonom te nam pomoću animacija pokazuje mod u kojem se mobitel nalazi ili što smo od funkcija odabrali. Iako ovakva koncepcija ima svojih prednosti, najveća je mana što za zaštitu privatnosti razgovora treba imati slušalice. Izvrsno je što čovjek ne treba više brinuti ako izgubi mobitel, što će spasiti zaboravne i one koji se bave različitim vanjskim aktivnostima...**

Cybiko? No Habla Englese!

Iako postoje slični multipraktik uređaji, u ovoj je igrački (iliti hand-hend računalu) objedinjena i komunikacijska jedinica. Nabrojat ćemo samo nekolicinu funkcija: bežični komunikator, e-mail, kalkulator s pozamašnim setom funkcija, provjera pravopisa (engleskog, naravno), španjolsko - engleski riječnik, riječnik fraza, planer, adresar, sat-alarm pa čak i MP3 player (opcija). Iako za Cybiko postoji mnoštvo besplatnog softvera kojim vas navuku na kupnju, i elektroni za Cybiko se dodatno kupuju. Preko dostatno velikog zaslona moguće je napisati e-mail, a Cybiko će ga pokušati poslati na tri načina: 1. bežično, preko vlastite mreže, 2. potražit će Cybiko Wireless Internet Gates (iliti drugo Cybiko računalo) u vašoj okolini do udaljenosti od 100 m, 3. kabelom preko vašeg računala. Naravno, iako razvoj vlastite mreže izgleda utopistički, tko zna, velika su to tržišta, možda stvar i funkcionira... Pomoću USB kabela (prodaje se posebno) i SmartMedia memorijske kartice (prodaju se posebno), nužnih za rad MP3 playera (prodaje se posebno), možete s vašeg računala (prodaje se posebno) usnimiti MP3 datoteke (prodaju se posebno) i slušati ih na slušalicama (prodaje se posebno)... Mislim da ste shvatili... (prodaje se posebno)...







Đe me nađe...

Iako su karte Balkana inače prošarane vrlo razgranatom mrežom supermodernih auto-cesta i magnetsko-levitacijskih vlakova (npr. Šamac - Sarajevo, itd.) u ovim su uređajima (valjda greškom proizvođača) one detaljno opisane kao i karte Crne rupe i Super nove. Ipak nisam mogao odoljeti, a da vam ne predstavim i ovog lijepotana s ugrađenim mobitelom i GPS navigacijom. Ništa, poslužit će vam bar kad odete u shopping u Bugarsku po PS2...



Microsoft®

Donosimo vam nekoliko stvari iz Microsoftove garaže. I otkrivamo na kojim tajnim projektima ta organizacija radi:

Tablet PC

Dečki, ako vam ovo ubrzo uspije, napravili ste pravu revoluciju. Konačno bismo dobili PC koji zbilja ne bi zauzimao mnogo mjesta. S obzirom na dimenzije, mogao bi se upotrijebiti i kao pravi e-book (barem kod kuće)



Sidewinder Gamevoice

Iliti Force Feedback : Sad ću te k...



Projekt koji bi integrirao "voice chat" i upravljačke funkcije u jedinstveni hardversko- softverski proizvod, a namijenjen je igračima u mreži. Pritiskom na dugme možete birati kome ćete uputiti svoje omiljene psovke: ekipi ili protivnicima

Intellimouse Explorer

Evo, ova stvarčica je zbilja ugledala svjetlo dana, čak i kod nas. Optički očitavač položaja (ili bolje rečeno pomaka), eliminirao je onu dosadnu gumenu kuglicu koja se stalno prlja. Dobro to, ali zamisli "MIŠ SVIJETLI U MRAKU"





ReMEMORY

Malen i zgodan privjesak kojim možete ovjekovječiti različite događaje, a zatim ih pomoću različitih sučelja pregledavati i razmjenjivati s vama dragim osobama

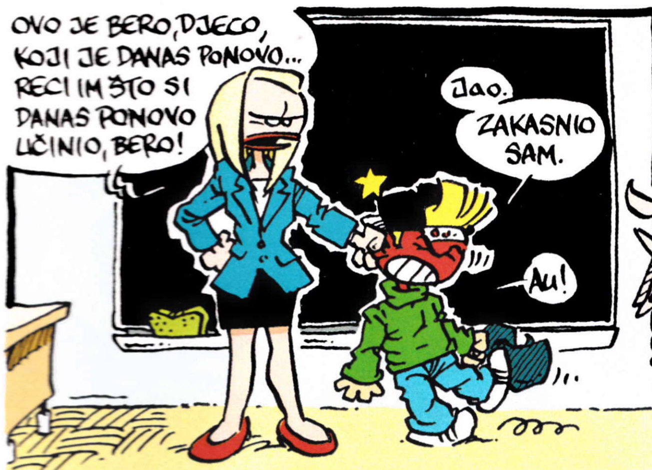
Fisher-price Intellitable

Za najmlađe Hackere...

Na ovom vrlo intuitivnom i lijepo oblikovanom sučelju nalazi se sve što je potrebno da bi vaši mališani uspješno programirali u C++. Miš, tipkovnica, bežični telefon?! .

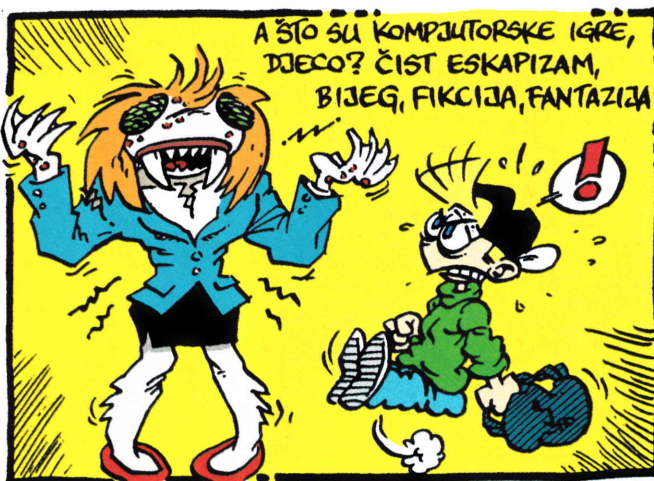



ONDA, BERO? RECIKLIRAMO STARE NASLOVE ILI RADIMO NOVE?
MA, RECIKLIRAJ! ŠTETA TRUDA. AKO SUTRA IZLETIMO...
© DARKO MACAN

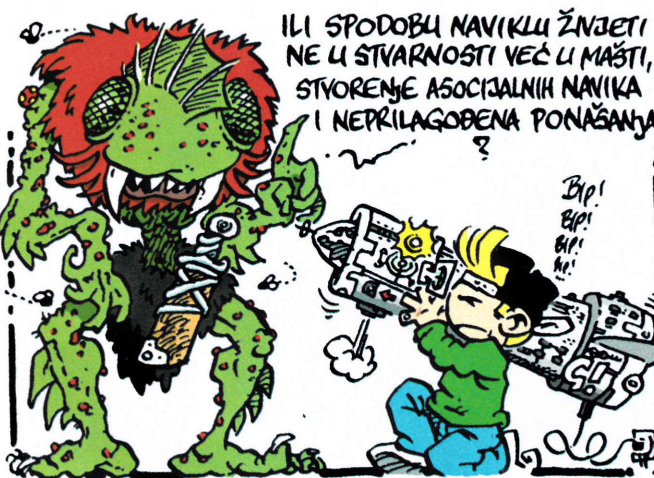

OVO JE BERO, DJECO, KOJI JE DANAS PONOVO... RECI IM ŠTO SI DANAS PONOVO UČINIO, BERO!
Jao.
ZAKASNIO SAM.
Au!


A ZAŠTO JE, DJECO, BERO I DANAS ZAKASNIO? RECI IM, BERO, ZAŠTO SI ZAKASNIO!?
IGRAO SAM KOMPJUTORSKE IGRE.

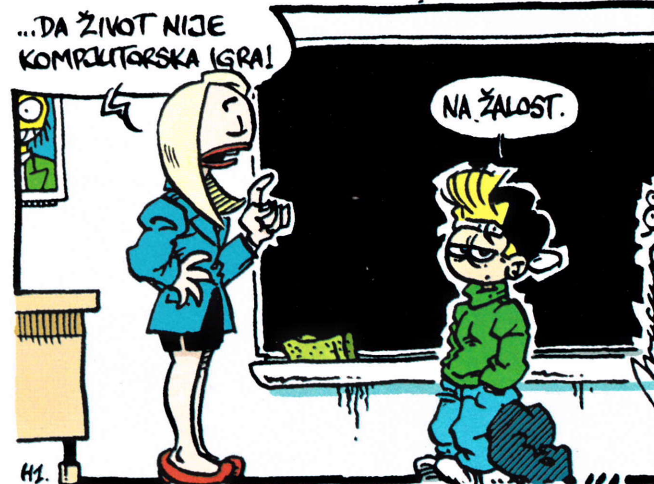

ZATO, DJECO, ŠTO JE IGRAO KOMPJUTORSKE IGRE!
NIJE BDIO NAD BOLESNOM KRAVOM NITI ZOROM VODIO MAJKU NA PAŠU! NE! ON JE IGRAO KOMPJUTORSKE IGRE!
?


A ŠTO SU KOMPJUTORSKE IGRE, DJECO? ČIST ESKAPIZAM, BIJEG, FIKCIJA, FANTAZIJA!
!


ŠTO MOŽEMO OČEKIVATI, DJECO, OD BERE KAD ODRASTE? PRODUKTIVNOG I KORISNOG ČLANA DRUŠTVA?


ILI SPODOBU NAVIKLU ŽIVJETI NE U STVARNOSTI VEĆ U MAŠTI, STVORENJE ASOCIJALNIH NAVIKA I NEPRILAGOĐENA PONAŠANJA?
BIP! BIP! BIP!


ONO ŠTO TI ŽELIM REĆI, BERO, JEST...
SPLORĆKT!


...DA ŽIVOT NIJE KOMPJUTORSKA IGRA!
NA ŽALOST.